L'univers ATARI



520/1040 ST(E)

MEGA ST(E)

TT

FALCON

MEDUSA

EAGLE

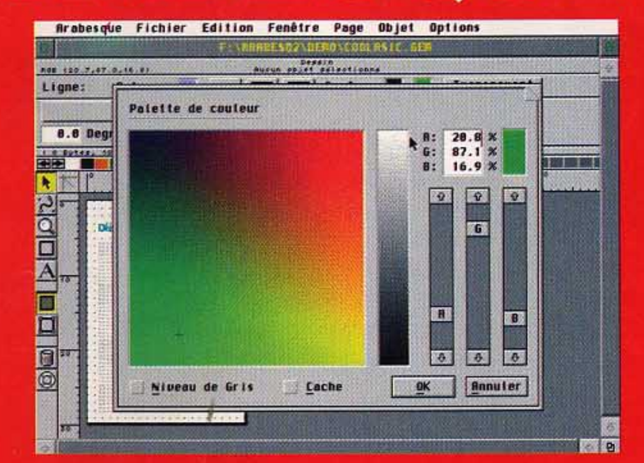
JAGUAR

ET AUSSI...

Magic (1)
Sondage : les résultats !
Forum des appli. ATARI
Calamus SL 95
Phto Line
Phase IV Full Pack
Hard Disk Sentry
ISI BBS (2)
Webs Démos
Studio Capitale
Synth'axe
Suite megalique Foul...
16 canaux MIDI ?
Les nouveaux drivers GDOS
Quatre nouveaux CD-ROMS
Stylus Color Pro XL
Confusion
Platonix
Gravon
Dino Dudes
En direct d'Internet
Power Pack
Asteroid/Missil Command
Supercross 3D
Baldies
Revue de presse

N° 103 - MARS 1996 - 32 F

ARABESQUE 2



Retour d'un grand du graphisme



Falcon X

Premières images du nouveau Falcon C-LAB

Papyrus Gold



le super logiciel de traitement de texte/PAO

enfin en France !



Jaguar



Atari Rart, myst, Baldies, Primal Rage, Fever Pitch Football, Battle Morph 2000



les mégas jeux sont là

BELGIQUE 250 FB
SUISSE 10 FS
DOM-TOM 50 F
LUXEMBOURG 225 F LUX

GROUPE PRESSIMAGE

L 9876 - 103 - 32,00 F

JEUX EN FÊTE !!!

PIT FIGHTER
Tengen



99 F

Réf. :ST 180

Un jeu de baston comme on les aime. Tentez de remporter un combat sur l'executeur ou sur l'homme de métal!

Voodoo Nightmare + International 3D Tennis
Palace



149 F

Réf. :ST 210 le pack
Voodoo: ST155
3D Tennis: ST152

Un jeu d'aventure/action dans un univers en 3D et un grand classique sportif. Ces jeux peuvent être commandés séparément à **99F**

SPORTS COLLECTION
Océan



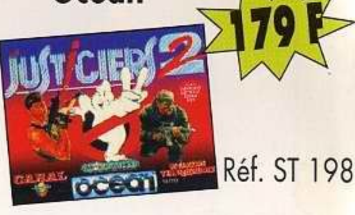
179 F

Réf. : ST 197

Rien que du bon et du très bon: un jeu de tennis (Pro TennisTour), une simulation de foot et une course de buggies.

LES JUSTICIERS
Océan





179 F

Réf. ST 198

3 jeux d'action et non des moindres: Ghostbusters 2, Opération Thunder-bolt, Cabal. Tous ces jeux ont été GEN d'OR!

ZERO 5
Caspian

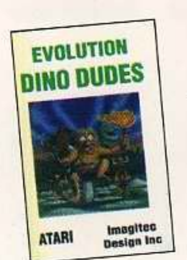


269 F

Réf. : ST 161

Combat de vaisseaux en 3D. Un jeu qui tire enfin le meilleur parti des capacités du blitter.
STE avec 1 Mo ou Falcon.

DINO DUDES
Imagitec



269 F

Réf. : ST 200

A vous de développer votre tribu primitive en annexant vos voisins.

Falcon.

1 jeu offert pour 550 FF d'achat.

SHEER AGONY

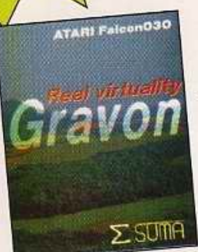


269 F

Réf. ST (1Mo): ST 184
Ref.Falcon: ST 185

Un jeu d'aventure haut de gamme dans un manoir hanté.
NB: spécifier la référence correspondant au type de votre machine.

GRAVON
Suma-Jrc



269 F

Réf. : ST 195

Super jeu d'aventure en 3D. Vous voici plongé au coeur d'une lutte contre des extra-terrestres. Décors très réalistes. Falcon uniquement.

OBSESSION
U.D.S



269 F

Réf. : ST 156

Un vrai flipper, ou plutôt 4 flippers différents. Effets visuels et sonores réalistes, fluidité, ... tout y est.

SUBSTATION
U.D.S

PACK à 389 F Substation+ Obsession Ref: ST 190



269 F

Réf. :ST 157

Un jeu à la DOOM avec 2000 lieux dont certains secrets, une très grande variété d'armes et d'ennemis.

HOLLYWOOD HUSTLER
Desert Star



269 F

Réf. : ST 158

Un véritable jeu de poker avec images et bruitages digitalisés. Nécessite 1 Mo de RAM.

NB: ces trois jeux nécessitent 1 Mo de RAM et fonctionnent aussi sur Falcon et TT. Ils ne peuvent être offerts.

N'oubliez pas notre super promo:

un jeu offert pour toute commande d'un montant supérieur à 550 F.

Attention: les jeux Obsession, Hollywood Hustler, Gravon, Dino Dudes, Sheer Agony, Zero 5 et Substation ne peuvent être reçus en «jeu offert» dans le cadre de la promotion mais comptent dans le montant de votre commande.

Les jeux indiqués sur cette page sont disponibles à la date de parution de la revue.

Bon de commande "Jeux en fête" **Nouveau: commandez par fax au 40 35 58 89**

Indiquez les références

Je paie ....+port......FF = Total...........FF TTC
☐ Chèque Bancaire ou ☐ Mandat lettre à l'ordre de DISKIMAGE
Réf. de remplacement en cas de rupture de stock

Ma commande dépasse 550 FF, je reçois à titre gratuit:

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ....
N°Carte Bleue .... Expirant .... Signature:

Frais de port : 20 FF pour 1 jeu. Rajouter 5 FF par jeu supplémentaire, Franco de port pour 4 jeux et plus.
Pour les commandes en provenance de l'étranger, merci de règler par mandat ou par CB Visa.

STM 103

Retourner le bon à
DISKIMAGE
"Jeux en Fête"
135 rue du Faubourg Saint-Denis
75010 PARIS
Tél.: 46 07 21 97
Ouvert de 12 à 19h du lundi au vendredi. De 14 à 17 h30 le samedi.

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, Les Marmottières, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné.................................
résidant à ....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à ....
le ....

1

DIGITAL TRACKER
SOUNDTRACKER 32 PISTES POUR FALCON

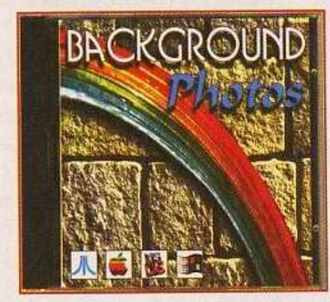
~~390,00 F~~
290,00 F

2

PROTOS
NON, CE N'EST PAS LE SALON ATARI, MAIS UN ENSSEMBLE D'UTILITAIRES POUR STF, STE 1 MGA MINI ET ECRAN MONOCHROME

~~250.00 F~~
50,00 F

3



~~249,00 F~~
190,00 F

4

CREATOR
LOGICIEL DE DESSIN MONOCHROME. IDEAL POUR MEGA ST E

~~1170,00 F~~
790,00 F

promotions valables du 09/02/96 au 09/03/96

1 : *disponible chez FRONTIER SOFTWARE 36, rue Charles FOURRIER 91030 EVRY CEDEX tél (1) 64 97 34 96*

2 & 4 : *disponible chez APPLICATIONS SYSTEMES FRANCE BP37 GARGES LES GONESSES tél 39 86 30 53*

3 : *disponible chez LA TERRE DU MILIEU BP 13 74310 LES HOUCHES tél 50 54 49 77*



S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F, n° RC U7401 687526 4, n° SIREN 401 094 248, n° SIRET 401 094 248 00010, code APE 221E
Les Marmottières, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 50 54 49 77, télécopie : (+33) 50 54 49 94

ST Magazine est une publication de Pressimage
SARL au capital de 1 000 000 F
5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél. : +33 (1) 49 88 63 63
Fax. : +33 (1) 49 88 63 64
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980–5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : SCAP INFORMATIQUE
Impression : union européenne

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy GIUDICELLI
Directeur délégué : Patrick ANDRE
Assistante de direction : Virginie GUYARD

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F
Les Marmottières 74310 LES HOUCHES
tel. +33 50 54 49 77 / fax. +33 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT),
Marc ABRAMSON (REDRACKAM),
François PLANQUE (FULCHROM), Patrick BONNET,
François AUBOUX (RAGA), Mathias AGOPIAN (TC7),
Tristan COLLET, Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN),
Anthony GUYE VUILLEME,

FABRICATION
Directeur de fabrication :Jacques GOUFFE
Assistantes de fabrication : Mireille MUGNERET
et Nadine DEBARD
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle DUBUC

MARKETING
Christine de GAND

MAQUETTE
intérieur: LA TERRE DU MILIEU
couverture: PRESSIMAGE (Carole TOULOTTE)

PUBLICITE
Steve ANTONIO

DIFFUSION-VENTE
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75
assisté de Christine de GANDT

TELEMATIQUE
Jacques CARON (STJC), Laurent POUPET,
Xavier CHAMBON, Arnaud DADURE, Eric LEBETTE

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Responsable administration : Paulette SEBAG
Chef comptable : Leïla AITHABIB assistée de Nadia SAHEL et
Stéphane BOUCHARD.

JURIDIQUE
Françoise LINOFFIER

abonnements
36, rue de Picpus - 75012 PARIS tel. 16 (1) 43 42 00 60

EDITO

GREMLINS : ils s'attaquent à ST MAG !

Comme je vous en parlais le mois dernier, les gremlins ont frappé très fort en ce mois de Décembre. Visiblement, ce n'était pas fini puisque, pris de court par le temps en raison des grèves (articles n'arrivant pas et documents à flasher arrivant en retard) et le salon en plein bouclage, nous nous sommes retrouvés face à une cruelle interrogation : comment réussir à terminer à temps ? Une idée lumineuse a jailli et nous nous sommes dits : si nous transformions les masques qui demandent un temps fou au flashage en image bitmap, le flashage serait grandement accéléré notamment sur cette page d'actualités qui demande plus de 2 heures de flashage. Chose pensée, chose faite et comme ST MAGAZINE est flashé sous CALAMUS NT, nous avons modifié cela directement sur CALAMUS NT.

Hélas, c'était sans penser que l'affichage de CALAMUS NT (du moins celui qui sert à flasher chez SCAP, les autres je ne sais pas) est absolument "infidèle" au possible (un titre rose apparaît en gris sur le document, alors que la couleur dans module STYLE DE TEXTE est bien rose). Ce qui vous avez vu le mois dernier en pages actualités, est exactement la vision du masque sur écran dans CALAMUS NT. Du coup, l'image bitmap paraissant identique au masque, nous avons flashé celle-ci persuadé que le rendu serait aussi bon que celui du masque. En bref on ne verrait pas la différence.

Et bien on a vu et à un point tel que bon nombre de "news" était illisibles et malheureusement lorsque nous nous en sommes aperçus, il était trop tard : il fallait envoyer les films en priant pour que cela n'altère pas la vision du texte, même si ce n'était pas très joli. Là dessus, rajoutez un imprimeur qui charbonne un maximum (trop d'encre noire) et vous obtenez un magazine illisible à certains endroits, ce qui fut le cas de ce numéro 102.

Nos plus plates excuses pour cette erreur de parcours et pour ne pas frustrer tous ceux qui n'ont pas une vue à 10/10éme, nous vous redonnons dans ce numéro 103 celles qui étaient particulièrement illisibles et qui sont encore d'actualité.

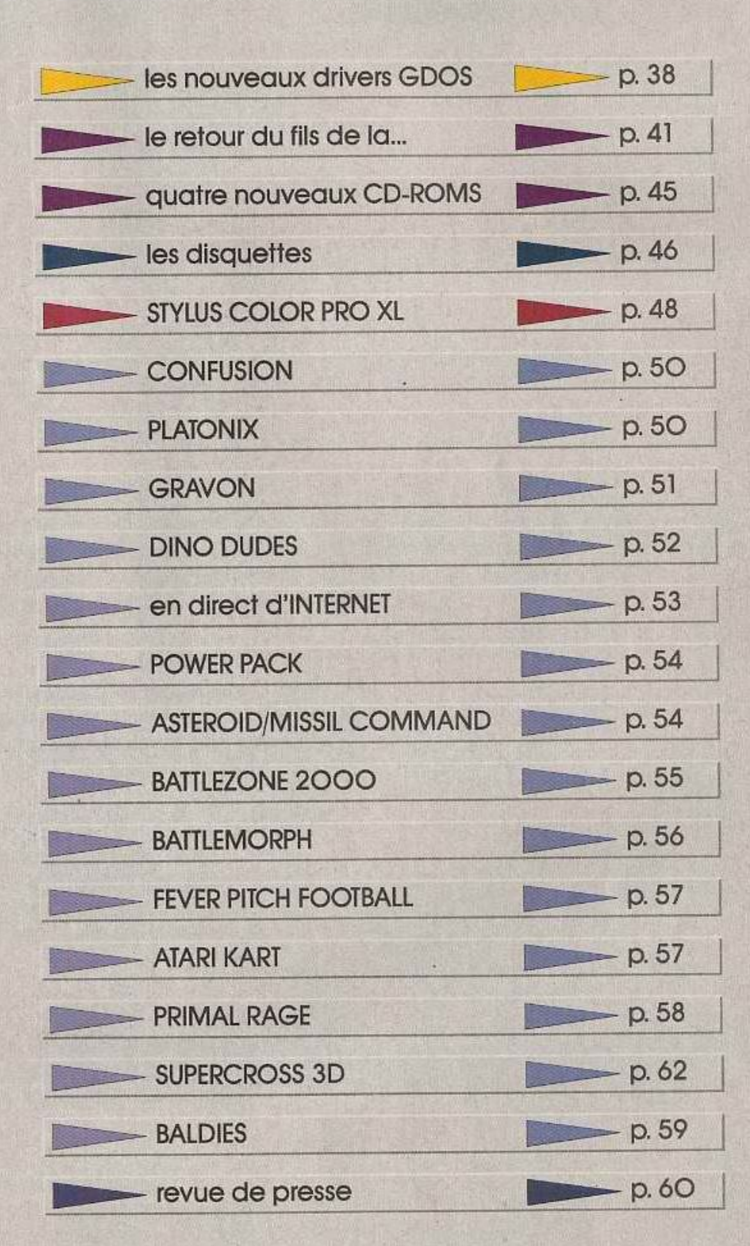
A part cela, vous aurez un aperçu du FALCON X en cahier musique. Admirez les croquis et dites-vous bien que C-LAB retravaille déjà le TOS pour le modèle suivant. Ca bouge, y compris chez la corp (mais est-ce dans le bon sens ?). Pour cela lisez le feuilleton de ST MAG, celui sur lequel je me précipite à réception des articles, j'ai nommé EN DIRECT D'INTERNET. La corp a décidément une politique de communication lénifiante !

Vous trouverez également les résultats du sondage ST MAGAZINE, avec cette révélation : vous êtes plus de la moitié à posséder un FALCON et s'il y a un nombre très important de ST, cela est dû au fait que bien souvent, l'achat d'un FALCON ou d'un TT ne signifie pas la revente de votre bon vieux ST. Sur ce je vous adresse, en ce mois de Janvier, mes meilleurs voeux ainsi que ceux de l'équipe pour l'année 1996.

Godefroy de MAUPEOU

SOMMAIRE





magazine réalisé avec :

machines : TT 8 mégas, FALCON 14 et MEDUSA T40 32 mégas, scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR
maquettage : CALAMUS SL, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE.
rédactionnel : LE RÉDACTEUR 4+
comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

réalisé sur MEDUSA T40

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°103 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE



ALIZEE

toutes machines

Vous faites des disquettes et vous aimeriez virer ce " %£)(de beep du clavier ou afficher un message au lancement de ladite disquette. ALIZE vous fait tout cela et bien plus encore, mais je vous laisse découvrir les nombreuses possibilités de ce programme dont vous trouverez la doc en français dans le fichier DOC.VTX

DIRTY SOUND

FALCON

Un superbe 8 (voire 10) pistes audionumériques. Jean-Jacques vous en parle dans le cahier Domaine Public. Sachez tout de même qu'il faut commencer par NOUVEAU et déterminer le chemin et le nombre & nom des pistes de votre morceau. Confirmez et appuyez sur F2 pour lancer le tableau de bord du programme. Dans le dossier, une doc succincte vous expliquera les rudiments de base et comme le dit J.J. ARDOINO, donnez vos idées à l'auteur qui ne demande que cela.

DRIVERS

Toutes machines munie de X__CONTROL.ACC et SpeedoGDOS.

Voici le driver pour la STYLUS COLOR PRO XL dont nous parlons en cahier Périphériques. Lancer INSTALL.PRG et votre ordinateur sera prêt à imprimer avec cette fabuleuse imprimante. Pour paramétrer votre impression, allez dans X__CONTROL et lancez le CPX STYLUS PRO XL". Il met un certain temps à se charger, c'est normal. Cliquez sur À propos de..." et vous verrez apparaître les différents sujets à paramétrer.



LAZER

toutes machines

LAZER est un formateur de disquettes qui se présente sous deux formes : ST et FALCON. Grâce à lui vous pourrez enfin surformatter les disquettes afin de pouvoir décompacter les fichiers ST MAG trop gros. C'est le cas lorsque vous voyez apparaître le message UNABLE TO WRITE". Changez alors le nombre de pistes et de secteurs et votre disquette aura une plus grande capacité. Vous pouvez même imprimer la doc à l'aide de l'icône INFOS.



PATIENCE

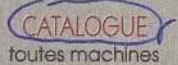
toutes machines, résolution ST HAUTE uniquement

Le jeu de patience est un grand classique. En voici une nouvelle mouture. Ici vous avez plusieurs variantes avec une doc sous forme de démo, ce qui tombe bien puisque le jeu est en anglais.

SWIFTEL

toutes machines

Vous rêviez d'un émulateur minitel qui vous permette de recevoir ce dernier en couleur (avec les véritables couleurs VIDEOTEXTE pour les possesseurs de carte VGA ou plus), le voici et en DP de surcroît. Il est réalisé par Xavier ROCHE, l'auteur de SWEETEL. C'est donc un gage de qualité indéniable, ce qui se voit d'ailleurs au premier coup d'oeil. Jean Jacques ARDOINO vous en parle d'ailleurs en cahier DP.



CATALOGUE

toutes machines

Vous cherchez un produit, un revendeur, un éditeur ? CATALOGUE est là pour ça. Il est remis à jour mensuellement, mais il n'est pas exclu qu'il s'y glisse des erreurs (revendeur ayant arrêté l'ATARI par ex.). Signalez les nous, cela sera utile pour tous.

UN NOUVEAU TT ?

La société canadienne COMPUTER DIRECT propose une nouvelle série de compatibles TT intitulée DirecT30. Basé sur des cartes mère de TT. Le processeur va de 16 Mhz à 50 Mhz et propose des résolutions comme le 800 * 600 en 256 couleurs.

Pour tous renseignements contactez :
COMPUTER DIRECT
10338-59 avenue Edmonton
Alberta
CANADA
tél 403 496 2488
fax 403 496 2489
e-mail chris@compdirect.com

PRO 24 A PRIX BUDGET

COMPO UK, ressort PRO 24v3 pour 14.99 £ soit environ 120,00 F. Ceux qui n'ont pas le budget nécessaire pour acquérir CUBASE, pas d'écran monochrome (PRO 24 tourne aussi en moyenne ST) ou tout simplement pas besoin de la puissance de son successeur, se réjouiront de savoir qu'ils peuvent enfin acquérir ce séquenceur qui a propulsé l'ATARI au firmament des musiciens.

UNE TELECOMMANDE POUR OVERLAY

ROTER ALARM, c'est le nom de la télécommande pour OVERLAY que distribue OVERSCAN (et bientôt COMPOSCAN FRANCE, j'imagine). L'objet en question n'est ni plus ni moins qu'une "zappeuse" classique de type télé, magnétoscope ou autre, coûte 199,00 Dm (env. 700,00 F) et permet de piloter les fonctions comme PLAY, RECORD, IMPRIMER... C'est idéal pour les présentations ou conférences, mais aussi très pratique lorsqu'on réalise ses montages vidéo.

L'idée est géniale et on se demande pourquoi d'autre n'y ont pas pensé auparavant.

DIGITAL ARTS : DES NOUVELLES DU FRONT !

Gunther KREIDL devait venir à Tournai présenter DA'S COLORSYSTEM III, mais faute de train pour cause de grève, il n'a jamais réussi à quitter la gare de DUSSELDORF. Tout le beau monde qui devait assister à cette présentation se consolera en apprenant les caractéristiques du nouveau DA'S LAYOUT que nous tenons de notre informateur Belge préféré : Jean Pierre GUERIN.

DA'S LAYOUT 5.63 est quadrilingue (fabrication suisse oblige), donc également en français. Il possède un browser permettant d'afficher l'ensemble des fichiers DIP en mosaïque ou de faire un show de tous les TIF et de les sélectionner directement à la souris. Un module d'importation EPS 13 est sorti. Le sélecteur affiche le document ou image appelé. La couleur des lignes d'aides peut être définie. Le module CLIPPING permettant d'enfermer une ou des dizaines de reproductions d'une même image bitmap, vient de s'étendre aux textes et au graphisme EPS. L'extrusion de DA'S VEKTOR est intégrée en module dans DA'S LAYOUT. Un nouveau pilote pour l'EPSON STYLUS PRO vient de remplacer le précédent, quant à l'exportation POSTCRIPT, elle se fait par le biais du pilote PS COLOR qui gère le 1 bit, le 4 * 1 bit, le 8 bit et le 24 bit.

Ca c'est pour la version 5.63. Pour la 6.0 Peter EGGER annonce une modification/simplification du chargement des pilotes d'impression ainsi qu'une copie des objets avec CONTROL C effective et des chercher/remplacer tant pour les attributs de chemin que pour le texte.

Sacré Jean-Pierre. Que ne ferait-on sans ses précieuses infos sur l'univers DIGITAL ARTS.

PREMIER CD SUR STUDIO SON

EMA FRANCE nous annonce la parution du premier CD AUDIO réalisé avec STUDIO SON.

Il s'agit d'un enregistrement consacré à l'orgue historique de PRECY SUR OISE. Les interprètes en sont Marguerite et Marc ADAMCZEWSKI. Au programme CARISTON, C.P.H.E, J.Ch. et W.F.E. BACH (fils et petits fils de Jean Sebastien), CARLSTON, PIAZZA, MOZART, BEETHOVEN, HESSE et BRECHTSBERGER.

L'enregistrement a été réalisé avec un DAT SONY TCD-D3, un préampli PSP2 et des micros SCHOEPS. Le montage a été effectué sur un FALCON avec STUDIO SON couplé à FDI. Quant au disque dur, EMA a utilisé une partition de 1 giga pour pouvoir mettre une heure de musique non-stop en 48 Khz.

Pour l'acquérir :
EMA FRANCE
8, place Victor JARRA
60340 SAINT-LEU D'ESSERENT
fax 44 56 79 25

ATARI SE LANCE DANS LE JEU PC

On le savait depuis l'AEO de Juillet, ATARI Corp comptait distribuer certains jeux JAGUAR sur CD ROM PC. L'idée n'est pas bête puisqu'elle permet de comparer un PENTIUM à plusieurs milliers de francs avec une JAGUAR à 900,00 F et de constater l'inutilité d'un tel écart pour jouer à TEMPEST 2000. De plus cela rentabilise plus facilement un jeu et donc incite les éditeurs à développer pour le fauve.

Pour arriver à leurs fins, la Corp édite un superbe dépliant glacé avec la version de démo de TEMPEST 2000. C'est bien ! Mais pourquoi la JAGUAR n'a-t-elle jamais eu un tel traitement de faveur ? Si vous lisez régulièrement la chronique de Marc ABRAMSON sur la JAG, vous savez combien nous déplorons de ne jamais recevoir de doc, ni de jeu JAGUAR pour info ou test ou même d'être invités aux conférences de presse. Et pourtant, nous sommes le seul magazine à parler de tout ce qui sort sur JAGUAR en France en y consacrant un nombre de pages minimal chaque mois.

Mais il est vrai que du point de vue commercial, ATARI est un casse-tête que nous avons refusé de comprendre, ce qui ne nous empêche pas de bondir de temps à autre de notre siège comme aujourd'hui.

FORMULA PRO

FORMULA, l'éditeur de formules mathématiques édité par PURIX, vient de voir une nouvelle version intitulée FORMULA PRO. Il peut travailler en accessoire et par la même s'entend à merveille avec PAPYRUS. Ceci-dit dans une utilisation en direct, il imprime à 600 DPI avec une qualité irréprochable, ce qui somme toute est normal puisqu'il utilise SPeedoGDOS.

Les matheux pourront donc imprimer le fruit de leur laborieux travail à moindre frais car FORMULA PRO coûte dans les 350,00 F.

MEGA RUN SHOW 3

Le MEGA RUN SHOW, c'est un salon multimachines donc comprenant une belle part pour l'ATARI et la JAGUAR. Son intérêt est d'être un très gros salon (324 emplacements de 4 m2 chacun).

Il se déroule à la salle Jaune du Centre Expo de MOUSCRON, est organisé par le club M 2000 et aura lieu les 23 et 24 Mars 1996.

Si vous voulez y exposer, le prix d'un emplacement est de 320,00 FF pour les professionnels et 160,0 FF pour les clubs et associations. Ce tarif comprend une table et deux chaises, mais ne comprend pas le différentiel pour le courant. Vous pourrez soit amener le vôtre soit en louer un sur place.

Pour tous contacts, demandez Eric DELANNOY au 20 33 45 17 (en France)

Pour les visiteurs, je n'ai pas encore les tarifs ni le plan d'accès, mais nul doute que je recevrai cela en temps et en heures pour le prochain numéro.

PARX COMMUNIQUE

– Le WIM GIF, module de sauvegarde au for-

mat GIF est enfin là !

– DIAPO est un ensemble en cours de développement composé d'un PRG et d'un ACC pour faire des banques de données des images de vos CD. Le PRG génère une base de donnée avec des vignettes des images. Le PRG utilise évidement les RIM pour charger ces images. Ensuite l'ACC lit ce fichier et par message Tube GEM transmet l'image choisie vers D2M, DFORM, PICCOLO etc... DIAPO sera fourni avec tous les logiciels PARX et sera shareware.

– Une nouvelle version de DFORM (la 1.50) arrive avec deux nouvelles fonctions :

1) Le warpping. Cette technique consiste à déformer une seule image. Vous placez une grille sur l'image et vous déterminez le nombre de phases de cette déformation afin de créer une animation. A noter que le module PARX.MRP qui permet ce genre de manipulation, sera utilisé dans un module IFX qui permettra, (sous D2M par exemple) de placer une grille sur une image pour la déformer.

2) Déformer ou non les cases de contour. Dans la version 1 de DFORM, le morphing était appliqué à toutes les cases de la grille. Il est désormais possible d'interdire la déformation des cases de la périphérie ce qui permet de mieux cerner le sujet à déformer.

– PARX a ouvert un BBS du nom de ??? PARX-BBS ! Celui-ci est accessible au 43.53.57.70, il est relié à TheBBS avec échange des messages et des conférences 2 fois par jours. Ces deux BBS, reliés ensembles, font parties des réseaux NeST et ATARI Net, vous mettant en communication avec des utilisateurs ATARI du monde entier. Des rubriques pour les développeurs de modules RIM, WIM, pour les utilisateurs des logiciels PARX, du téléchargement d'images, de programmes, des démos des softs PARX, une mise à jour constante des modules RIM, WIM, IFX etc... On y trouve également le contenu des disquettes de ST-MAG (minimum un mois après la sortie). Avez-vous toujours la disquette du numéro 78 sur laquelle un petit PRG avait attiré votre attention ? elle est sur PARX-BBS, accessible en 14 400 bauds.

APPLICATIONS SYSTEMES : DU NEUF !

APPLICATIONS SYSTEMS rajoute une nouvelle corde à son arc : la vente de produits ATARI non édités par APPLICATION SYSTEM PARIS. C'est ainsi que les produits LA TERRE DU MILIEU, BA INFO, PARX, LEXICOR FRANCE... sont disponibles chez ASF.

La spécialité d'APPLICATIONS SYSTEMES FRANCE est de vendre des produits dont ils connaissent le contenu et non de la vente à la pile comme c'est parfois le cas. Daniel B. n'étant pas spécialement musicien, vous ne trouverez donc pas chez lui de programmes de ce type, mais soyez sûr que si vous lui demandez des infos sur CLOE ou STUDIO PHOTO PRO, il sera en mesure de vous les fournir.

Attention toutefois, APPLICATIONS SYSTEMES a déménagé, voici les nouvelles coordonnées :

APPLICATIONS SYSTEMES FRANCE
BP37-95142 GARGES LES GONESSE cedex
Tél. (1) 39 86 30 53
Fax. (1) 39 86 62 43

Un coup de chapeau à cette initiative qui devrait en finir avec cette affirmation qui veut que sur ATARI, il y a des produits dont on ne sait où les trouver et ce qu'ils font.

Et puis on va de nouveau réentendre le fameux "APPLICATIONS SYSTEMES BONJOUR !" de Daniel qui commençait sérieusement à nous manquer.

Godefroy de MAUPEOU

MagiC (1: version Mac)

De l'avis unanime de tous ceux qui l'ont approché, MagiC est la révolution ATARI de ces dernières année. Il existe sur MAC et sur ATARI. Nous avions donc décidé de le présenter dans ce numéro dans ces deux versions, mais le calendrier des traductions en a décidé autrement. Ce système étant identique sur les deux plates-formes, voici tout de même un exposé de son comportement sur MAC.

GdM

Émulation

Selon le dictionnaire : "sentiment qui porte à égaler ou à surpasser quelqu'un en mérite, en savoir, en travail".

MagiCMac mode d'emploi

Le produit est distribué en deux versions, l'une pour les Macs à base de 68030/040, l'autre dite universelle, tournant donc également sur les PowerMac.

L'installation classiquement effectuée, il ne reste qu'à lancer le programme. La configuration standard est réglée de telle sorte que la plupart du temps il n'y a rien à y changer pour commencer.

Celle-ci gère la répartition mémoire (part attribuée à MagiCMac qui la "redonne" aux applications Atari), les ports de sortie (imprimante et modem), le nombre de couleurs (jusqu'au True Color avec NVDI), l'éventuelle présence d'une souris à deux boutons (celle du Mac n'en a qu'un), la différenciation des touches shifts et l'attribution des partitions.

Ce dernier point permet de définir des partitions (en fait sous MacOS des dossiers) sur le disque dur du Mac, qui seront ensuite reconnues en tant que lecteurs/partitions Atari par l'émulateur. Ainsi un dossier nommé MAGIC_C deviendra le lecteur C en émulation, tout en restant accessible et transparent sous MacOs.

Ceci permet également de déclarer des lecteurs externes formatés au format AHDI. Ainsi, relier par le port SCSI un disque dur ou un lecteur de cartouches Atari permettra d'y accéder en mode d'émulation. La reconnaissance d'un CD-ROM Atari se fait de la même façon. Tout ceci facilite grandement les transferts d'une machine vers l'autre. Rien n'empêche sous émulation de transférer les programmes Atari de la cartouche ou du disque dur externe vers la partition présente sur le disque dur du Mac.

Bref, se créer un environnement Atari sur le Mac n'offre guère de difficultés, d'autant plus que les transferts peuvent également se réaliser à partir de disquettes. L'émulateur les reconnaît au format DOS même si Exchange PC/Mac n'est pas installé dans le système du Mac.



Magic sur Mac

Lancer MagiCMac, c'est se retrouver très peu de temps après devant un écran Atari dont la résolution sera par défaut celle du Mac.



MagiC est le système mis en place par l'émulateur. Il s'agit d'un environnement multitâche réel qui offre de plus l'intérêt d'être plus rapide que le TOS. Quant à la multiplicité des tâches, elle est réelle : un programme peut travailler en tâche de fond tout en laissant la main à un autre logiciel. Mais je laisse à d'autres spécialistes du magazine le soin de vous en dire plus à ce sujet.

Le bureau lui aussi est différent : il s'agit du bureau alternatif EASE. Celui-ci répond parfaitement à sa tâche en offrant quelques particularités absentes du bureau classique (transmission de paramètres, travail en liaison avec Kobold, etc..).

Ca marche ?

D'après les programmeurs du logiciel, tous les programmes Atari réalisés "proprement" selon les spécifications du GEM devraient tourner sans problème. Voici une liste non exhaustive de quelques programmes qui tournent comme si de rien n'était.

Utilitaires divers :

Blinex, TwoInOne, EPS_CONV, Gemview, Squish 2, Zeigsmir, HCP_IMG (copie d'écran), FontScanner (voir les fontes de Calamus avant de les charger), Selectric, le panneau de contrôle gérant les CPX, Interface 2.21, Kobold 2 et 2.5...

Pour le texte nous avons :

7Up, Edison, Edith, Everest, QED 310, Script 3.5 et 4.0, Papyrus Gold...

Quant au graphisme, en vectoriel, nous retrouvons : Avant Vektor Pro, Da's Vektor, Outline 3.

Pour le graphisme bitmap : Artis, N-Vision, Papillon pour le dessin et Chagall, Da's Picture, Studio Photo Pro, True Image, Repro CD (ex Retouche Pro) pour la retouche d'image.

Les bases de données avec Phoenix 3.0 et Twist sont présentes comme l'est l'image de synthèse avec RayStart 3.

Les deux "gros" de la PAO atarienne, Calamus SL et Da's Layout TC font partie du lot. Avec Calamus, l'impression ne peut se faire qu'à l'aide de NVDI et d'un pilote spécifique d'impression développé par Adequate Systems et distribué par ALM.

Bref, un bilan des plus satisfaisants, sachant que cette liste n'est pas exhaustive mais représente des programmes réellement testés sur Mac.

Gros absents, le Rédacteur et Cranach refusent d'apprécier les joies d'une célérité renforcée...

Performances

Est-ce qu'au moins ça va réellement plus vite ?

Les tests effectués avec Gembench donnent une accélération d'environ deux fois par rapport à un TT, ce sur un PowerMac 7100/80. Les résultats devraient être supérieurs sur des Macs à base de 68030/040 puisque les PowerMacs émulent ce mode.

D'autres tests cependant donneront une idée plus parlante.

Dans Calamus SL, le premier a consisté à importer un texte ASCII de 73 ko, de le répartir sur 13 pages. Ensuite, l'affichage de la page 13 a pris 1 mn 02 s sur TT, 30 s avec MagiCMac.

Un chercher/remplacer dans PKSWrite (312 remplacements) a mis 2 s 6 sur TT et 0 s 6 sur Mac.

Le module Starscreen (tramage aléatoire) a traité une image Tiff (440 ko, 600 dpi, CYMK) en 37 s sur TT et en 29 s sur Mac.

Une rotation de 12°5 de cette même image, avec antialiasing a duré 3 mn 57 s sur TT et 1 mn 25 s sur Mac.

Raystart 3 a calculé une image en raytracing, 16 millions de couleurs, toutes les options activées (ombre, antialiasing, etc.), d'une taille de 200 * 100 en 3 h 43 mn sur TT et en une heure de moins sur Mac.

D'autres tests effectués (dans les programmes de retouche essentiellement) confirment tous cette accélération. Si l'on regarde l'ensemble des résultats on constate une accélération moyenne d'un facteur 2 qui semble redonner une seconde jeunesse à nos programmes favoris !

Pour finir

Le système Magic qu'il tourne sur Atari ou en émulation sur Mac démontre une grande fiabilité et donne accès à des performances que les différents TOS n'ont pu nous procurer.

Patrick BONNET

MagiCMac (Application Systems France)
Version Mac 68030/040 : 1200 F environ
Version universelle : 1490 F environ
NVDI Mac : 649 F avec 8 fontes Speedo et 8 fontes True Type (permet également la gestion de milliers ou millions de couleurs ainsi que la reconnaissance des fontes TrueType installées dans le système du Mac)
Mise à jour de NVDI 3.0 vers NVDI Mac : 299 FMacs

sondage ST MAG : les résultats !

Lors du numéro 100 de ST magazine, nous vous avions proposé de répondre à un sondage. Vos réponses sont arrivées régulièrement jour après jour et comme il faut bien trancher à un moment ou un autre, nous arrêtons le dépouillement pour enfin passer à l'analyse (il en arrive toujours, même si le flot s'est tari depuis une semaine).

DE LA VERACITE DES SONDAGES

Avant d'attaquer celle-ci, il faut tout de même préciser que ce sondage porte sur 240 personnes (ce qui est bon chiffre, compte tenu qu'il n'y avait rien à gagner). Ce n'est qu'un sondage. C'est à dire que les personnes ayant répondu ont forcément un comportement différent de celles ne l'ayant pas fait. Cela influe certainement un peu sur la qualité des réponses, et celles-ci sont à prendre avec précaution. Nous nous dirons par contre qu'elles représentent certainement les lecteurs les plus motivés.

Un exemple qui devrait vous convaincre de la fragilité d'un sondage :

Jean Pierre GUERIN possède un MEDUSA. Il a failli répondre, mais ne l'a pas fait. Du coup il y a 0% de lecteur ayant un MEDUSA, ce qui tout de même proche de la réalité (nous sommes peut-être 2 ou 3 en France). S'il l'avait fait il y aurait eu 0,41 % de possesseurs de MEDUSA. ST MAGAZINE est lu par plusieurs dizaines de milliers de personnes (si on considère qu'il est lu au moins deux fois) : mettons 25 000 lecteurs. Le résultat serait alors de 102 possesseurs de MEDUSA lisant ST MAGAZINE, ce qui est très loin de la réalité.

Les résultats de ce sondage sont passionnants, surprenants parfois mais, s'ils révèlent la personnalité de ceux qui ont répondu, ils ne sont donc pas parole d'évangile pour l'ensemble de nos lecteurs.

CAHIERS ET RUBRIQUES

Attaquons tout de suite par le "gros" de l'enquête, les cahiers et rubriques. Les deux tableaux sur la page de droite vous montrent en colonne du fond l'importance que vous y portez et en premier plan, la façon dont vous jugez leurs réalisations.

Le trio gagnant au niveau importance, c'est PERIPHERIQUES, UTILITAIRES et ACTUALITES. Mais dans la qualité de réalisation, BUREAUTIQUE remplace les PERIPHERIQUES. Le principal reproche fait au cahier PERIPHERIQUES, est qu'on ne mentionne pas assez la compatibilité avec les machines (ex. la STYLUS COLOR marche-t-elle avec un 520 STF ?).

Parfois les scores sont étonnants comme la REVUE DE PRESSE qui obtient un excellent score aux INDISPENSABLES, mais qui une fois la moyenne calculée (INDISPENSABLE = 3, UTILE = 2 et INUTILE = 1) se retrouve à la fin. Plus étonnant encore : vous êtes près de la moitié à faire des jeux sur vos micros et pourtant vous reléguez le cahier LOISIRS en douzième position d'importance. Vous aimez jouer, mais ne voulez pas qu'on vous en parle.

Le top des cahiers est plutôt normal puisqu'il reflète des activités usitées par tous. Tout le monde a besoin de périphériques, d'utilitaires ou s'interesse aux actualités. Ce n'est pas le cas de la programmation et, s'il fut un temps où l'équipe de ST MAGAZINE était majoritairement (pour ne pas dire quasi-exclusivement) composée de programmeurs, les temps ont



changé avec le visage de l'utilisateur de micro. On achète un ordinateur pour utiliser des programmes et non pour programmer avant tout, comme il y a dix ans. Malgré cela il faut bien admettre qu'il n'y a pas d'utilisateur sans programme et de programme sans programmeur. Cette rubrique a donc une importance capitale même si la grande majorité d'entre vous ne la lit pas pour cause d'incompréhension d'où les remarques qui suivent.

Concernant les critiques formulées faces aux différentes rubriques voici les plus fréquentes (les rubriques sont classées par ordre décroissant du nombre de critiques) :

— "la rubrique n'est pas assez développée/détaillée". Cela concerne les périphériques, la programmation, la Jaguar, la musique, pratique, les loisirs, le multimédia et la communication.

— "la rubrique et trop dure, je n'y comprends rien". Cela concerne la programmation, la communication, POV et Pratique.

Dans le cas de PRATIQUE, c'est plus étonnant. En effet, vous la trouvez trop dure alors qu'elle est destinée à ceux qui sont paumés devant leur ordinateur. Il y a visiblement une leçon à tirer de cela.

LES PERIPHERIQUES

Commençons par le périphérique le plus répandu: le disque dur.

Vous êtes 74,7 % à en posséder au moins un ce qui est un bon chiffre sachant que vous êtes 32,9 % à utiliser un ST en machine principale. Cela explique également pourquoi le retour de disquettes "UNABLE TO WRITE" (message d'erreur affiché lorsqu'il n'y a pas assez de place pour décompacter sur le support, une disquette généralement) est de plus en plus faible au fil des années.

Comme on peu le voir sur le tableau, les disques durs les plus courants sont de très petite capacité. Le plus petit commence à 20 Mo et un lecteur nous a même dit posséder au total 10 Giga !!!

Si on compare les dates d'achat des FALCON, on se rend compte que la taille des disques durs est inversement proportionelle à l'ancienneté. Logique : les prix de ces supports fondent chaque année alors que leur capacité augmente. Ceci-dit, j'en conclue que vous achetez un disque dur en même temps que la machine et que peu d'entre vous le changent par la suite.

Viennent ensuite les lecteurs CD-ROM, périphériques qui ont visiblement réussi leur implantation, malgré le peu de choix en CD-ROM ATARI. Un quart d'entre nous en possède un, ce qui est un gros chiffre.

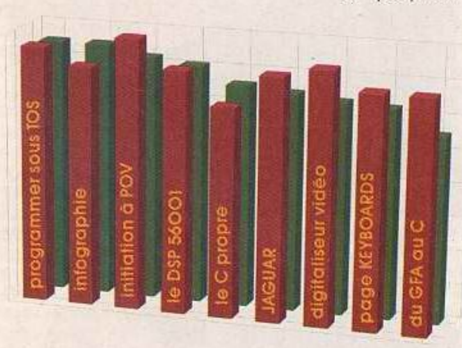
Comme vous avez pu le remarquer dans le questionnaire, LA TERRE DU MILIEU s'interrogeait sur la viabilité d'un CD ROM ST MAG. Vos réponses sont claires : nous ne nous interrogeons plus, nous allons tout faire pour le réaliser, car si l'on en croit vos réponses, avec une prochaine offre d'abonnement CD-ROM plus lecteur à prix canon, le taux d'équipement de 25 % passerait à 90 % !!! Avec un tel accueil, difficile de reculer maintenant. C'est décidé on met le turbo. Cependant il faut savoir que la création et la production d'un CD-ROM demande du

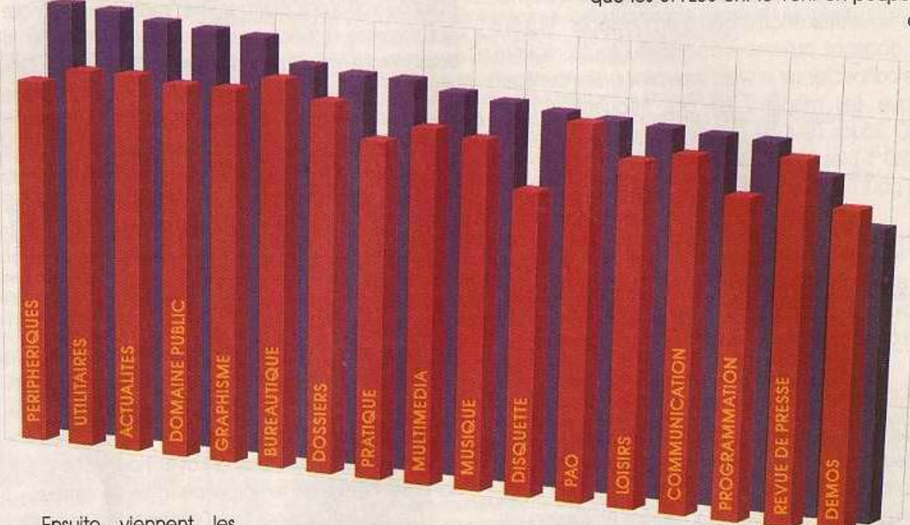
temps pour le remplir intelligemment et de l'argent pour le produire... De toutes façons, on vous tiendra au courant.

Juste une petite note personnelle en passant : certains lecteurs ont osé (les cuistres) écrire qu'ils ne seraient intéressés par cette offre que si elle était avantageuse. Franchement, vous pensez sérieusement qu'on allait vous refiler un lecteur double vitesse à trois mille balles ? Meuh non ! Si ST Mag vous fait une offre elle sera tellement pas chère que vous serez obligés de craquer.

Bien, revenons après ce léger interlude sur nos lecteurs CD-ROM. Il y a autant de lecteurs double que quadruple vitesse (40.3 %), viennent ensuite le simple vitesse (7 %), le sextuple (3.6 %) et finalement l'octuple (1.8 %).

Le périphérique ayant le plus d'adepte est bien sur l'imprimante. Vous êtes 87.5 % à en posséder au moins une et 12.5 % à en avoir plusieurs. Parmi les imprimantes matricielles Epson décroche le pompon avec 29.6 % de part de marché. Il y a en tout 11 grandes marques représentées.





Ensuite viennent les modèles jet d'encre noir & blanc, ou plutôt devrait on dire bulle d'encre puisque Canon remporte 51.4 % du marché. Vous avez des actions chez eux ou quoi ? Il y a 7 marques représentées.

La version un peu plus évoluée de l'impression nous conduit tout droit vers les jet d'encre couleur, ou cette fois Canon cède sa place à Hewlett & Packard qui détient 50 % de part. A noter qu'Epson qui fait beaucoup d'effort pour les Ataristes, détient tout de même 34.8 % ce qui prouve que cela n'aura pas été en vain. Il faut d'ailleurs prendre en compte que les STYLUS ont le vent en poupe ces derniers temps (on comprend pourquoi) et si on refaisait un sondage d'ici un an, il serait fort probable que ce pourcentage serait en forte hausse. Il y quatre marques re-

---

présentées.

Pour finir, le sommet de l'impression sur micro avec l'imprimante Laser et, là encore, HP détient 53.8 % des parts; Atari, Canon et quelques autres se partageant le reste.

Pour finir cette analyse de l'équipement : les modems. Vous êtes encore peu à en posséder (14.8 %), mais gageons qu'avec la possibilité toute réçente de se connecter sur le web, vous allez palier ce léger manque. Les modems les plus fréquents sont à 14400 Bauds (51.4 %) ; viennent ensuite les 9600 Bds (20 %), les 28800 Bds (17.1 %), les 2400 Bds (8.6 %) et pour finir le bon vieux 1200 Bds avec 2.9 %.

COUVERTURE

Le top des couverture, c'est n°82 avec son cheval raytraçé galopant au milieu des flammes (suivi par le 65 et le 100).

ACTIVITES

Sur le plan professionnel, c'est bien évidemment la bureautique qui prend le dessus puisque toutes les entreprises en ont besoin. Ensuite arrive la PAO avec 28 personnes utilisant l'ATARI à des fins professionnelles et enfin la programmation (12) puis la musique (10). Ce n'est pas étonnant puisque deux dans de ces secteurs l'ATARI possède une avance indéniable. Soit sur le plan du maquettage (CALAMUS SL), soit sur le plan du rapport qualité prix (musique). Quant à la programmation, j'imagine que pour tous les développeurs ATARI, ST MAG est la revue professionnelle de fait, d'où le score important.

Vous êtes tout de même 146 à travailler avec votre ATARI. Alors qu'attendez-vous pour nous faire part de vos réalisations ? Nous on n'attend que cela !

FALCON
TT
MEGA STE
MEGA STF
STE
STF
PORTFOLIO
800 XL
130 XL

Quant à l'utilisation HOBBY, elle est beaucoup moins contrastée avec en premier les jeux puis la bureautique, la programmation et la musique.

LOCALISATION

La carte de FRANCE parle d'elle-même, mais nous ne voudrions pas paraître "metropoliste" (nous qui sommes à Chamonix, au croisement entre la Suisse, l'Italie et tout près de l'Allemagne) alors je précise tout de même que nous avons reçu des courriers en provenance de Suisse (2), Italie (1), Belgique (5), Luxembourg (1) et Martinique (1). J'ajoute, pour affiner ce sondage, que nous avons un adhérent au CLUB ST qui habite le Maroc, un qui est espagnol et un autre qui vit à Madagascar. ST MAG est lu partout, même si c'est en petite quantité.

VOUS ETES

Vous êtes 239 hommes et une femme. Gasp ! Je savais le milieu informatique profondément masculin, mais pas à ce point. C'est un résultat un peu triste. Alors si vous êtes du sexe féminin et que ce pourcentage ne vous satisfait pas, envoyez nous votre questionnaire, histoire de remonter ce score désastreux.

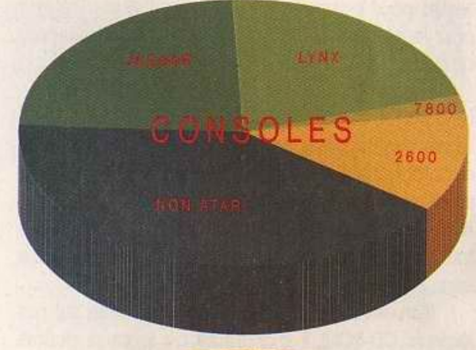
Ce qui est étonnant par contre, c'est que vous que vous êtes 30% à acheter à l'étranger. C'est l'Angleterre qui a vos faveurs, puis l'Allemagne et enfin les USA. Cela est dû certainement à la langue anglaise plus facile que l'allemand, mais aussi à la carte VISA acceptée partout en Grande-Bretagne et si peu outre Rhin (mais cela change).

ET VOILA !

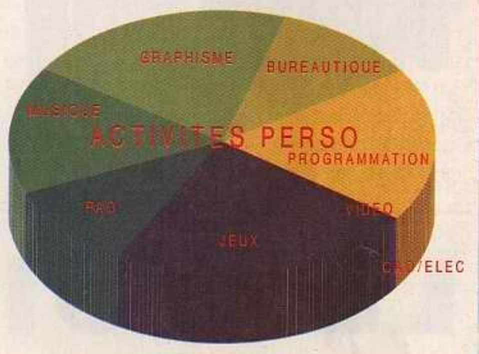
On vous laisse vous balader dans les tableaux et graphiques. Nous on continue de retourner cela dans tous les sens et on tiendra compte évidemment de vos remarques. Elles sont là pour ça.

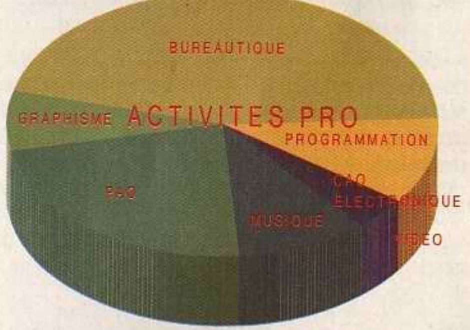
Merci à tout ceux qui ont répondu. Quant à ceux qui ne l'ont pas fait, on accepte toujours leurs fiches. Plus nous aurons de réponses, et plus nous approcherons d'une image réelle de notre lectorat.

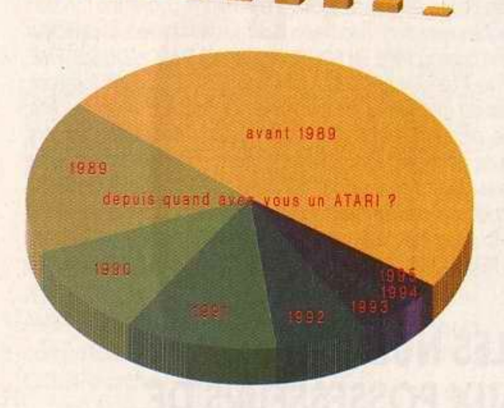
Godefroy de MAUPEOU
Tristan COLLET

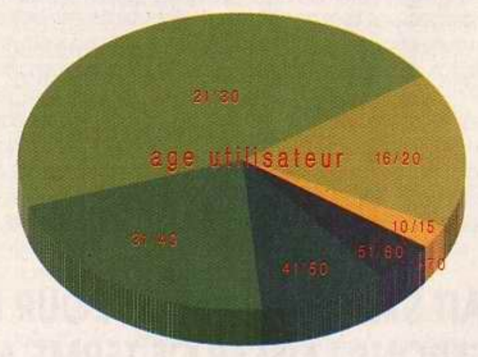


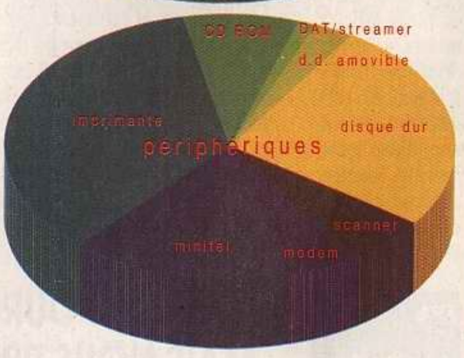












IFA

La sélection des meilleurs logiciels Freeware et Shareware

33 Frs la disquette

10 commandées = 2 Gratuites en plus

(1200 disquettes disponibles sur catalogue)

Dept 59

3615 - 3614 IFA

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. Entièrement en Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gérer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de base de donn_es votre collection de CD, disques.
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes.
ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français..
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géométrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : logiciel de gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS : éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.
ST 316 - ANDROMEDE : astrologie en version d'évaluation. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.
ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gérer facilement des comptes
ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : soft de dessin avec des tas d'options
ST 577 - JOCONDE : logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. Français
ST 914 - RELIEF v1.0 : créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : convertisseur et retoucheur d'images.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : un fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC...
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : convertisseur des images GIF, TGA, RAW.
ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accéder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 906 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS : faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1061 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant. Nécessite un méga
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello.
ST 1102 - NO LIMIT 2 : une bonne simulation de jeu de flipper.
ST 1113 - SUPER SPORTS : un excellent jeu de simulation sportive.
ST 1117 - SCHIEBUNG : un bon jeu de réflexion dans le style de Sokoban.
ST 1118 - SOKO v1.0 : un superbe jeu de réflexion. Nécessite un méga de mémoire.
ST 1119 - TRICKY : un excellent jeu de dés du style Yahtzee. Monochrome.
ST 1012 - INTERNOTE v1.1 : logiciel de notation musicale.
ST 1013 - FINAL SCORE : un bon éditeur de partitions. Fonctionne en monochrome.
ST 1019 - THE OCTALYSER v0.90 : un très bon soundtraker.
ST 1038 - TXLIBRARIAN : éditeur de bibliothèque pour synthétiseurs Yamaha TX.
ST 1088 - FALCON Synth v1.0 : programme de composition musicale.
ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.
ST 295 - LIST MAKER : un bon utilitaire pour faire une liste de votre logithèque.
ST 339 - INTRO CONCEPT : créer facilement et rapidement intros et démos. En Français.
ST 354 - ANTIVIRUS 2.02 : un des meilleurs antivirus Français.
ST 457 - CATALOGUE v1.05 : utilitaire pour cataloguer le contenu de vos disquettes.
ST 473 - PACK PURGATOR 2-3 : un superbe antivirus pour soigner vos disquettes.
ST 476 - COCKTAIL v1.0 : gérer une base de données sur les cocktails et apéritifs.
ST 525 - SAGROTAN v4.21b : dernière version de ce fabuleux antivirus, en Français.
ST 544 - L.C.K. : excellent logiciel pour créer vos intros. Version d'évaluation. En Français.
ST 585 - BOOTBLOCK : faire un boot personnalisé au démarrage de vos disquettes.
ST 604 - SEBRA : le meilleur des émulateurs monochrome connu à ce jour.
ST 610 - RENOUVEAU ENVELOPPES v1.03 : permet d'imprimer sur des enveloppes.
ST 640 - ELF BOOT v1.1 : programme de configuration de boot.
ST 653 - BOOT KILLER v1.0 : un excellent antivirus En Français
ST 666 - BONSAI MANAGER v1.0 : logiciel poue les passionnés des Bonsa+. En Français.
ST 828 - MEGAGIR : copier de disquettes, capturer des images, etc... En Français.
ST 834 - STAT KENO v1.2 : augmentez vos chances de gagner au Kéno. En Français.
ST 844 - HPCHROME v1.0 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur HP Deskjet..
ST 847 - BIGCONVERT v1.74 : un des meilleurs convertisseurs d'images. Excellent.
ST 852 - BJCHROME v1.4 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur BJ Canon.
ST 853 - GESTION DE TIMBRES : pour gèrer votre collection de timbres. En Français.
ST 855 - BERO PRESS v2.3 : réalisez bannières, posters, calendriers, cartes de voeux...

COUP DE FOLIE SUR LES JOYSTICKS

Deltajet 59F	Gunshot 59F	QF8 79F	Qjoy2 109F	Microjet 109F
Megajet 129F	Superjet 129F	Qjoy5 129F	Qjoy6 129F	Qjoy IR 179F

Bon de commande à retourner à :
IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél : 27-67-77-67 Fax : 27-67-71-36

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

Nombre de disquettes .... x 33 Frs .... =.......... Frs
Frais de port .... = 35 Frs
Frais de port étranger et Dom-Tom (+30 Frs) .... =.......... Frs

Montant total =.......... Frs

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ..../ .... Signature :

Nom .... Prénom ....
N° .... Rue ....
Code postal .... Ville ....

Frais de port joysticks = 50 Francs

FORUM DES APPLICATIONS ATARI

Ah, il était attendu ce premier FORUM DES APPLICATIONS ATARI ! Pour une fois un salon ATARI indépendant avait tous les moyens pour être promotionné, pour être connu à l'avance. Il y avait aussi le lieu, enfin à la hauteur de ce que méritent nos machines préférées : LE PARC DES EXPOSITIONS DE LA PORTE DE VERSAILLES.

ET PUIS IL Y A EU LA GREVE !

Un mois de Décembre catastrophique pour les revendeurs ATARI (pour les autres aussi, mais le monde ATARI étant principalement composé de V.P.C., le chiffre d'affaire de certains se retrouva divisé par 20, au moment où ils réalisent les ventes qui leur permettent d'exister), un salon qui devenait donc indispensable pour arriver à terminer l'année. Mais les grèves ont été également un gros problème pour l'organisation du salon (OXO CONCEPT) puisque les chèques de réservations des stands n'arrivant pas pour cause de blocage postal, les organisateurs ne pouvaient entériner la réservàtion de la salle suffisamment l'avance et donc bénéficier de la publicité sur le boulevard périphérique offerte par la société d'exploitation du PARC DES EXPOSITIONS DE LA PORTE DE VERSAILLES ou encore louer la moquette et les nappes, éléments essentiels d'un salon qui se veut prestigieux. A tout cela il a fallu rajouter les magazines devant l'annoncer qui ne sortent pas comme VSD ou LE FIGARO, les désistements de dernière minute comme WIZZTRONIC, CARASYS, FALKE COMPUTER, EMMESOFT, MW ELECTRONIC, TURTLE BAY, ACCORD... et puis évidemment le public qui n'ose ou ne peut pas venir (entre 3 et 5 fois moins d'entrées que prévu selon que l'on soit optimiste ou négatif).

Après ce déluge de handicaps, ce FORUM DES APPLICATIONS ATARI valait-il la peine d'être vécu ?

Oui et à plusieurs titres.

1) pour la santé du marché, car si les revendeurs n'ont pas forcément rattrapé leur manque à gagner de Décembre, ils ont pour la plupart sauvé les meubles et même certains leur existence.

2) pour les utilisateurs, car si les nouvelles machines n'étaient pas là pour cause d'absentéisme de leurs constructeurs (WIZZTRONIC, CARASYS), ou problèmes de livraison (C-LAB), il y avait quand même pas mal de choses à découvrir et des affaires en or à faire.

3) pour les éditeurs qui purent ainsi montrer leurs toutes dernières réalisations et dans certains cas dépasser le chiffre d'affaire du précédent salon (avec 2,5 fois mois de monde ! !!)

Bref la question de savoir s'il fallait maintenir ou non le FORUM dans ces conditions n'avait qu'une seule réponse possible : OUI, même si l'organisateur a frôlé de très près le dépôt de bilan.



En tous cas, tirons la révérence à OXO CONCEPT qui a risqué gros dans cette histoire, mais passé le "plantage du décor" il serait peut-être temps de la raconter non ?

DU HARDWARE !!!

Dire qu'il n'y avait pas de nouvelles machines est un peu faux.

Sur le stand de LA BECANE on pouvait admirer l'AFTERBURNER testée le mois dernier et dont les performances laissent sur place le FALCON qui n'en est pas équipé. Précisons tout de même que les premiers FALCON ne sont pas compatibles avec elle et que nombreux sont ceux qui songent à se procurer un FALCON plus récent pour pouvoir l'acquérir. Au titre des questions de compatibilité, il y avait pas mal de va et vient pour tester la compatibilité des programmes avec ce véritable turbo pour FALCON. On retrouvait d'ailleurs ce va et vient sur le stand de LA TERRE DU MILIEU, récemment équipée d'un MEDUSA T40 sur lequel tout programmeur de logiciel venait tenter sa chance avec ses productions. Le résultat est une très grande compatibilité, mais cela provient de la grande expérience de Fredi ASCHWANDEN dont le bébé date déjà d'il y a trois ans. Sa batterie d'utilitaires, pour programmes récalcitrants, à une fois de plus fait merveille.

Toujours côté hard, on pouvait voir et se faire installer la CENTURBO, carte accélératrice de fréquence du processeur (comme on devrait en fait nommer ce type de carte) conçue par Rodolphe CZUBA (ancien de ST MAG) pour OXO CONCEPT. Signalons d'ailleurs que OXO CONCEPT vend maintenant de très beaux towers FALCON (avec ou sans FALCON d'ailleurs) qui visiblement ont pas mal de succès ces derniers temps.

Ca, c'était pour la vitesse, car il y avait également d'autres nouveautés en "hard".

La plus importante fut sans conteste le SE800 offrant 8 entrées et 8 sorties audio en jack 6,35 ou XLR pour FALCON. Vous pouvez donc enregistrer 8 pistes audio en même temps avec AUDIO TRACKER. A vous enfin les prises batteries dignes de ce nom. Mais cela ne sert pas qu'à cela. Vous pouvez aussi intégrer 4 effets stéréo externes dans votre FALCON grâce à ce rack d'une unité. Finies les reverbs qui ne vous conviennent plus, à vous les effets personnels. Mine de rien ce SE800 va changer la vie à beaucoup de musiciens.

Il a d'ailleurs un petit frère nommé SE600 qui lui n'offre que les 8 sorties audio. Un FA8 en plus pro en quelques sortes...

Sur le stand FRONTIER SOFTWARE, on pouvait découvrir les produits WIZZTRONICS : COMPATIBILY PLUS II, FALCON MEMORY UPGRADE et DETACHABLE EXTENDED KEYBOARD ADAPTER.

COMPATIBILY PLUS est une carte permettant de mettre un TOS 2.06 dans votre ST avec la possibilité de repasser à votre ancien TOS quand bon vous semble. FALCON MEMORY UPGRADE est une carte mémoire pour FALCON permettant de mettre 1, 4 ou 16 mégas. Son gros avantage est qu'elle n'utilise qu'une barrette mémoire à plat ce qui ne prend pas plus de place que les carte 4 mégas ATARI. Vous pouvez donc garder votre capot de protection ainsi que le haut parleur interne à l'emplacement initial. Quant à D.E.K.A, il permet de mettre un clavier PC sur votre ATARI. Le boîtier externe est assez réussi au niveau finitions. Il permet de connecter l'ordinateur, le clavier, la souris et le joystick. Ce qui pourrait être comique, mais qui n'arrive pas à me faire rire, c'est l'inscription PROUDLY MADE IN USA. La xénophobie est décidément répandue partout, et la micro alternative n'y échappe pas.

NOUVEAUTES LOGICIELLES

Un des plus attendus était CALAMUS SL 95 dont on espérait la venue jusqu'au dernier moment, mais DMC en avait décidé autrement. Il

faudra encore attendre.

Heureusement il y avait pas mal de nouveautés quand même. Dans la série sur les arlésiennes, ETILDE a fait un véritable carton avec PAPYRUS GOLD et sa dernière version du REDACTEUR 4 +. C'est bien simple plus de 10 % des visiteurs sont repartis avec PAPYRUS GOLD dont vous avez le test dans le cahier bureautique. On pouvait également trouver les dernières versions des logiciels de comptabilité de Philippe GERLAND.

PARX montrait les toutes dernières versions de D2M2 et D-FORM. Quant à VOILA, ce fut visiblement un mirage qui devrait apparaître un de ces jours. En attendant nous devrions avoir droit prochainement à DIAPO (voir actualités du monde ATARI).

Chez COMPO, il y avait de quoi faire comme le mythique et très attendu ARABESQUE 2 (voir cahier GRAPHISME), PIXART 3 testé le mois dernier, GRAVON (voir cahier LOISIRS), deux CD NEON et COMPONIUM (testé le mois dernier). Au sujet de ce dernier, pour temporiser le test de jean Jacques, plusieurs personnes l'ont acquis et m'ont communiqué leur entière satisfaction, notamment pour le mode des placements de notes on ne peut plus simple selon leurs dires. Le mieux est donc de se faire faire une démo.

MMS, quant à eux, présentaient les récents arrivages de chez SOUNDPOOL comme AUDIO TRACKER enregistrant 8 pistes à la fois.

Chez ALIAS, on pouvait trouver VISION DOCK 2.5j qui a même fait de l'évolution en direct sur le MEDUSA. Si le numéro de version a suivi le mouvement, nous devions en être à la 2.5k en fin de salon.

NGS était enfin démontré au public atarien avec un superbe PACMAN sur MINITEL MAGIS CLUB (résolution MINITEL PHOTO) en guise d'illustration de la puissance de ce fabuleux programme de télématique. NGS en a profité pour vendre de l'hébergement à prix canon (à partir de 500,00 F H.T. par mois + 2000,00 F H.T. de création d'arborescence). Si vous voulez vous aussi en profiter, vous pouvez les joindre au 43 84 70 80 en province.

Chez OXO CONCEPT, on trouvait une nouvelle version de STUDIO SON (visiblement légèrement bugguée, mais corrigée depuis), VI2D enfin visible au grand public et LE LIED démontré par Rosa RICONO (l'auteur) en personne. Un très beau logiciel qui a du mal à sortir pour des raisons techniques indépendantes de OXO et de l'auteur, mais cela ne fait rien, on patientera encore un peu.

Après (dans l'ordre des stands), c'est nous, c'est à dire LA TERRE DU MILIEU département distribution, avec RAINBOW II MULTIMEDIA qui ne manquait visiblement que démonstration en direct pour convaincre les utilisateurs potentiels.

Chez LEXICOR FRANCE, l'évènement, c'était STUDIO PHOTO PRO et PHASE IV version CD a des prix résolument imbattables (test PHASE IV CD en cahier GRAPHISME).FRONTIER SOFTWARE nous a littéralement abreuvés de nouveautés :

DINO DUDES, CONFUSION, PLATONIX, la gamme des 11 CD NCS (qui nécessitent parfois un petit utilitaire gratuit pour fonctionner correctement), sans compter le "hard" cité plus haut. Et puis, une bonne initiative, il y avait toute une pléthore de machines pour tester les jeux.

APPLICATION SYSTEM, et c'est une première pour un salon ATARI français, a également cassé la baraque avec MAGIC FALCON, MAGIC MAC, NVDI 4 et SCRIPT 5, pour ne parler que des nouveautés. Tous là n'étaient pas forcément disponibles à la vente sur le salon (pb version traduite non arrivée à temps), mais cela a dû se résoudre depuis.

Chez DIGITAL CONCEPT, on pouvait trouver le sublissime KILLING IMPACT qui est encensé par tous, j'ai bien dit tous, nos confrères étrangers, ainsi qu'un CD chroniqué en cahier musique.

BA INFO, c'est CLOE dans une nouvelle mouture qui commence sacrément à prendre du poids.

Et enfin, on trouvait chez AAZHOM KRYPT le fameux SHEER AGONY qui a enchanté une bonne partie de la rédaction.



ET LA JAGUAR ?

La JAGUAR c'était TECHNO SERVICES (nouvelles coordonnées : tél. (1) 69 46 00 67) puisqu'ACCORD jugeait inutile d'être là. Frédéric ALOE proposait donc toutes les dernières nouveautés comme DRAGON'S LAIR, HIGHLANDER et surtout pas mal de jeux JAGUAR à 99,00 F !!! Tant pis pour les absents, il fallait être là !

DU COTE DES REVENDEURS

On trouvait TECHNO SERVICES, bien évidemment, mais il y avait également SCAP, LDC et l'APAK qui se partageaient les promos sur les modems, écrans et autres périphériques. Un bon point pour LDC qui vendait des modems US ROBOTICS 28 800 bauds à prix canon (1600,00 F si je ne m'abuse) avec CAB configuré, prêt à l'emploi. Mais si ! CAB c'est le browser WEB pour ATARI anciennement appelé WWW. Et bien il y en a qui l'ont configuré, la preuve. D'ailleurs on nous a même amenés sur le stand ST MAGAZINE une version toute en français. Mais la palme des affaires revenait à ACN avec, entre autres, des lecteurs SYQUEST 44 mégas pour 250,00 F (moins cher que la cartouche). A ce prix-là on équipe toutes ses machines. C'est plus rapide et moins cher qu'un réseau LAN.

Pressimageont, avec DISKIMAGE qui était là avec de nombreux jeux à prix budget ainsi que les reliures ST MAG qui se sont vendues comme des petits pains (à 50,00 F les deux, il faut préciser).

PRESSE/EDITION

Pas de nouvelles de BEAST dont nous avons de plus en plus de mal à croire en sa sortie, mais MASTER PRESS avec le dernier KEYBOADS et le premier hors série HOME STUDIO dont le rédacteur en chef n'est autre qu'Alain CHAMPAGNE et dont le contenu au rayon station audio numérique sur ordinateur ne s'attarde que sur le FALCON. Il y a enfin une justice en ce bas monde !

Pas loin, on trouvait ST MAGAZINE et LE GUIDE DE L'ATARI édité par LA TERRE DU MILIEU (enfin disponible !!!). Notons au passage que, comme à l'accoutumée, vous êtes nombreux à venir nous voir pour nous présenter vos nouvelles oeuvres "codées" ou graphique et certaines sont carrément superbes. Nous avons ainsi eu droit à BAD MOOD présenté en cahier loisir le mois dernier et à RADICAL RACE qui s'annonce prometteur.

Terminons avec les trois fanzines présents : ST ECHOS, FALCONNEXION et POWER FALCON MAGAZINE.

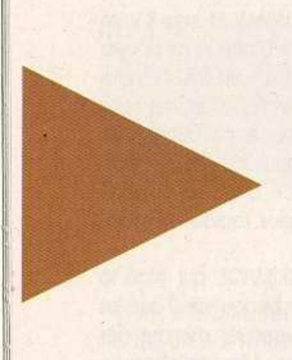
ALORS ?

Alors, vous reconnaîtrez que c'est loin d'être la catastrophe annoncée non ? Le premier FORUM DES APPLICATIONS ATARI s'en est tout de même pas mal tiré vue la conjoncture ambiante et nous a prouvé une fois de plus la vitalité de notre système. Ceci dit, espérons que le prochain salon ne tombera pas en pleine période de grève car si le FORUM s'en est bien tiré, rien n'est écrit pour un autre cas similaire.

Godefroy de MAUPEOU

P.S. Suite à des problèmes d'appareil photo, nous n'avons pas de clichés du salon, c'est pourquoi cet article n'en comporte pas. Du coup nous l'illustrons avec les splendides images qu'un lecteur (thibaud de SOUZA "FISHHEAD") nous a amené sur le stand. Elles sont réalisées avec RAYSTART 3 et APEX MEDIA et démontre une originalité et une qualité créative hors du commun (notamment NIGHTMARE la seconde). Chapeau !





P.A.O.

dirigé par Patrick BONNET

P.P.M, ÇA CONTINUE !

PUBLISHING PARTNER MASTER, alias P.P.M., a été longtemps distribué par UPGRADE. Plusieurs années après l'arrêt d'UPGRADE, tout le monde était persuadé, étant sans nouvelles de PPM, que le produit était arrêté. Et bien non, comme vient de me l'affirmer un flasheur qui travaille avec et qui commande régulièrement des mises à jour directement aux U.S.A.. Il nous a d'ailleurs promis un article sur PPM pour bientôt, alors que les utilisateurs chevronné se rassurent : ils ne sont pas abandonnés !

GdM



CALAMUS SL 95

Enfin, il m'est enfin permis de tester la version complète, en français, de cette nouvelle mouture d'un des programmes phare du monde Atari.

What's new, doc ?

Je me vois contraint de reprendre certaines informations déjà évoquées dans un précédent article dans lequel j'avais testé une version incomplète en allemand du programme.

Calamus a subi quelques modifications (transparentes) de structure de telle sorte que le portage des modules développés pour la version NT soit facilité. Ainsi quelques nouveaux modules proviennent directement de la version de l'autre plate-forme. Il en va de même pour l'échange de documents entre les deux mondes, facilité par des pilotes d'import/export appropriés.

Couleurs

La gestion des palettes de couleurs (Focoltone, Pantone...) et des couleurs d'accompagnement est enfin disponible ce qui devrait sensiblement améliorer le travail des maquettistes et des flasheurs.

Nouveaux modules

PageTool

Le module PageTool va permettre une gestion sous forme de "chemin de fer" des pages d'un document, ce qui pour l'instant n'était pas possible. Le paramétrage permet d'indiquer le type de cadres qu'on souhaite afficher (ne pas afficher les cadres longs à calculer et inutiles à la vue d'ensemble accélère l'opération), d'indiquer également leur proportion, c'est-à-dire la taille des vignettes les représentant. Selon la taille de l'écran, on adoptera compromis entre taille assez grande et nombre de pages affichées en même temps à l'écran.

Les fonctions sont accessibles lorsque la fenêtre affiche les pages les unes à côté des autres. Il est alors possible d'insérer, d'effacer ou de déplacer des pages, et ce bien plus confortablement qu'auparavant.

Ce module facilite également la navigation dans le document : atteindre une page qui contient une certaine illustration mais dont on ignore la place devient très facile : afficher le "chemin de fer", repérer la page visée grâce à l'illustration et double-cliquer dessus. Auparavant, il aurait fallu feuilleter au hasard en risquant de perdre pas mal de temps. L'organisation générale du document se trouve ainsi fortement facilitée.

Lignes d'aide

Ce module permet d'attribuer une couleur spécifique aux différents types de lignes d'aide. Du moins je le suppose car la version dont je dispose n'a semblé rien changer aux couleurs des différentes lignes et grilles. Son utilisation (effective) devrait être particulièrement adaptée à un grand écran couleurs.

Toolbox +

Ce module si pratique par ses fonctions d'alignement, d'affichage sélectif, de navigation entre page maître et maquette se voit enrichi de deux fonctions supplémentaires.

La première consiste à transformer le contenu d'un cadre (et du même coup le cadre) en image bitmap avec choix du nombre de couleurs et de la résolution. Ceci peut par exemple permettre de convertir un dessin vectoriel en dessin bitmap afin de lui faire subir des modifications impossibles en mode vectoriel.

L'autre fonction transforme le type du cadre en cadre de module spécifique. L'apparition de ce nouveau type de cadre semble directement provenir de la version NT dans laquelle il permet de gérer les liens OLE (mise en place "d'objets" provenant d'autres applications, une feuille de tableur par exemple). Dans la version Atari, il semble pour l'instant ne servir à rien...sinon qu'à permettre le portage d'un document NT ou WIN95 sur Atari.

Blend

Module servant à générer un dégradé. On trace un cadre bitmap, puis on paramètre le type de dégradé (linéaire ou radial) et les couleurs le composant.

Fontjongleur

On a vite fait de s'encombrer d'un grand nombre de polices. Ce module permet d'en faciliter la gestion par une prévisualisation, un classement par famille, et de sauver ainsi des listes qu'on appellera selon les besoins.

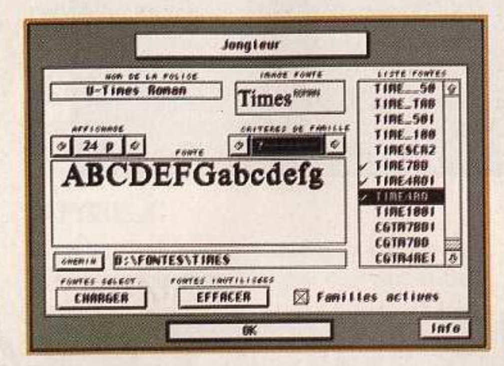
Filtre

Comme son nom l'indique, ce module permet d'appliquer un filtre à une image bitmap. Je n'en dirai guère plus n'ayant eu que le module sans aucun filtre à tester. J'en reparlerai donc dès que possible.

Pilotes

Enfin, du RTF dans Calamus. Ce "rich text format" permet de conserver tous les attributs d'un texte : mise en forme, caractères et taille de ceux-ci. La seule contrainte dans Calamus passe par l'indication des polices de remplacement puisque ce dernier dispose de son propre système de fontes. L'export est également possible, mais pour les mêmes raisons tout ne semble pas "passer" (bold par exemple...).

Depuis peu Calamus est susceptible de tourner sur Mac (à l'aide de l'émulateur MagicMac dont il est question quelque part dans le magazine). Un filtre d'import/export permet dorénavant d'accéder au format des images de Photoshop.



Manquent toujours

La protection d'un bloc de texte par rapport à un saut de colonne, la gestion des veuves et des orphelins (lignes isolées en début ou en fin de cadre texte) ne sont hélas toujours pas au rendez-vous.

Conclusion

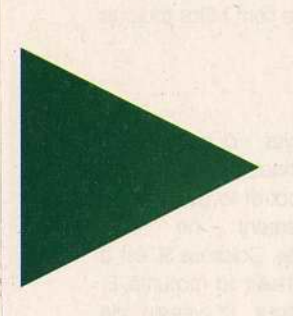
On en veut toujours plus : à proprement parler, rien de révolutionnaire dans cette version. L'apport de PageTool et la gestion des couleurs d'accompagnement ne sont cependant pas négligeables. Calamus SL est à présent un produit ayant atteint sa maturité. Et comme nous le savons tous, la vitesse de croissance, de développement est moindre à cet âge qu'en pleine enfance ou adolescence. Les grandes nouveautés à venir sont probablement liées au développement de nouveaux modules (on parle d'un générateur de tableau par exemple) et surtout à leur portage sur Atari. Mais ne boudons pas notre plaisir ! En attendant, profitons au mieux de ce fantastique outil.

Patrick BONNET

PHOTO LINE

La version française de PHOTO LINE n'arrivera pas ce mois-ci et comme ce logiciel est tout un des programmes phares de l'année, nous nous devions de faire au moins une petite avant-première sur cette résurrection de PREVISION.

Nous en parlions dans le compte rendu du ProTOS, PHOTO LINE, c'est l'intégrale des sources de PREVISION complètement "relooké" et agrémenté de nouveautés. Du coup c'est programme très puissant qui nous arrive d'outre Rhin et qui risque de faire beaucoup de bruit dans le monde de la PAO atarienne. Les nostalgiques de PREVISION seront certainement déroutés au début par cette interface à la DA'S PICTURE et auront l'impression qu'il manque des fonctions. Que nenni, tout y est (ou presque). Seulement la simplification des menus et icônes rend le tout beaucoup plus transparent. Au total on se retrouve avec un méga programme qui offre une quantité de choses et d'outils introuvables ailleurs sur ATARI. On retrouve ces fameux dégradés "paramétrables" par le tracé d'un vecteur à la souris avec choix entre classique et HSV, la possibilité de faire du dessin vectoriel par dessus une image bitmap, la digitalisation directe par le biais des drivers GDPS, la qualité de la gestion des masques, l'édition des pinceaux sous forme de courbe de gradation, la reconnaisssance du GIF89 (utilisé dans les WEB), ce qui est une première je crois sur ATARI (je peux enfin récupérer directement les GIF de François PLANQUE pour les intégrer dans la maquette ! ! !), le remplacement d'une couleur par une autre, les filtres utilisables en mode pinceau,le remplissage en tolérance et intensité (comme RAINBOW II MULTIMEDIA), la gomme qui peut n'effacer qu'une ou plusieurs composantes (RGB ou HSV), la découpe de bloc avec ajout de bordure blanche automatique, la découpe de bloc automatique selon une tolérance de couleur, le "drag and drop" des blocs sur une nouvelle image... On n'en finirait plus. DA'S PICTURE n'a plus qu'à bien se tenir, mais d'après Jean Pierre GUERIN, une nouvelle version de celui-ci devrait sortir d'ici peu. Vues les qualités de chacun (PREVISION ne possède pas de tracé vectoriel, malgré son module de dessin de ce type), je crains que l'issue de la guerre des logiciels de retouche ne se solde par l'obligation d'acheter les deux géants en question !!!



BUREAUTIQUE

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

REDACTEUR 4+

Ca y est nous avons la toute dernière version du REDACTEUR 4+, mais estimant qu'il faut savoir prolonger le plaisir et vu que PAPYRUS est déjà un morceau de choix, nous le gardons pour le mois prochain.

GdM



PAPYRUS GOLD 3.6.7

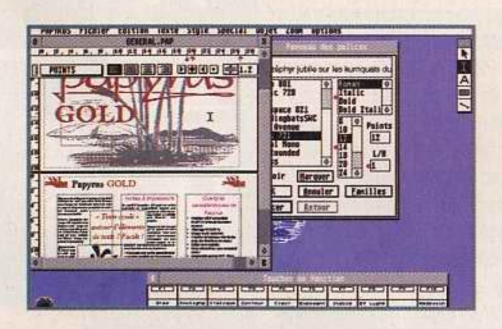
Oui, nous le savons, c'est la version 4.0 que vous attendez (et que nous attendons tout aussi impatiemment). Mais en attendant la disponibilité de cette nouvelle version, puisqu'il y a du nouveau, il est normal de vous en faire part. Non, il ne s'agit pas de modifications majeures récentes du traitement de textes, mais de sa distribution en France qui est effective depuis le début du mois de décembre. Nous en profiterons pour présenter à nouveau ses fonctions car, s'il n'y a pas de grandes modifications récentes, l'application a tout de même pas mal évolué depuis le test de la version 2.21 dans le numéro 77 !

Ce n'est un secret pour personne, après l'importation par Arobace du premier Papyrus dans les conditions que tout le monde connaît, et une longue période sans que le produit soit distribué, c'est Etilde qui a décidé d'assurer l'importation de Papyrus et la distribution d'une version complète (Gold) en français. Voici donc cette version 3.67 livrée dans une boîte très sobre qui contient les trois disquettes d'installation et une documentation de deux cent vingt pages.

Papyrus Gold fonctionne sur tout Atari doté d'au moins deux mégas de mémoire vive et d'un écran permettant au moins le 640 * 480. Un détail amusant : si on essaie de le lancer en moyenne résolution ST, on est prévenu que la résolution minimum est la haute ST et qu'on peut tout de même continuer à ses risques et périls... Je vous épargnerai une copie d'écran de ce qu'on obtient en 640 * 200 et vous conseille de vous en tenir aux résolutions annoncées dans la documentation. Papyrus tourne sans problème sous Multitos (tant que Multitos n'a pas de problème pour tourner lui-même), sous MagiC et MagiCMac. Il accepte les grands écrans et, en tout cas, la ScreenBlaster ne lui fait pas peur.

PRINCIPES

Nous n'entrerons pas trop dans le détail : les fonctions présentées dans le test du numéro 77 n'ont pas fondamentalement changé et les versions ultérieures ont apporté de nouvelles fonctions. Il est d'ailleurs impressionnant de relire le test, pas pour le test lui-même mais pour constater que de nombreuses fonctions marquantes existent depuis très longtemps, comme les blocs discontinus, la gestion des pages-maître et des différents objets qui rapprochent Papyrus de la PAO, le support du RTF, les formats de paragraphes, etc.



Papyrus est un traitement de texte entièrement WYSIWYG (what you see is what you get) pour peu que les polices utilisées pour l'écran soient représentatives du résultat imprimé. C'est le cas des polices Signum (bitmap) et SpeedoGdos (vectoriel). Et Papyrus peut utiliser les deux (ainsi que les polices Gdos classiques et, maintenant, les True Type).

Le principe est simple : la base de la page est un corps de texte principal délimité par un en-tête et un pied de page. Mais ça ne s'arrête pas là puisque non seulement tout cela est modulable (on peut ainsi travailler en multicolonnage avec plusieurs cadres de texte) mais on peut aussi disposer d'autres objets (images, lignes, surfaces, et même cadres de texte) où on veut sur les pages, y compris même directement sur les pages maîtres (couches supplémentaires communes à toutes les pages ; Papyrus gère jusqu'à deux pages maîtres).

Le travail dans Papyrus est très intuitif et offre de nombreuses possibilités de "customisation" : en haut de la fenêtre de texte, une règle présente tous les outils nécessaires à la mise en forme du paragraphe. Les formats de paragraphes peuvent être mémorisés, édités dans un dialogue et rappelés par un pop-up. Les blocs sélectionnés peuvent être discontinus, sont déplaçables par drag and drop (oui, ces deux-là vont souvent ensemble, ça évite les crispations des phalanges) et peuvent être appelés dans différents dialogues (recherche-remplacement, panneau des polices pour sélectionner du texte et remplacer la police).

Papyrus offre une césure paramétrable, une correction orthographique avec la version Gold (à condition d'acquérir le dictionnaire de Script), une gestion de table des matières, un index, des tableaux permettant l'utilisation de cellules (et de formules) de calcul, l'écriture en micro-espaces permettant tant d'adapter le kerning que de s'échapper du sens horizontal... Et encore, comme nous l'avons vu, la possibilité d'ajouter d'autres objets sur la page, qui peuvent être ancrés ou non à un endroit précis du texte (avec des options

d'habillage).

SIMPLE A MANIPULER

Ce qui est important, et très pratique à l'usage, c'est que toutes les modifications de mise en page sont visibles en temps réel : l'import d'une image, la création d'une note de bas de page, le changement de format de page, la modification de l'habillage lors du déplacement d'une image. Ce qui est tout aussi appréciable c'est que les dialogues sont non préemptifs et peuvent d'ailleurs rester ouverts en permanence : ils n'interdisent ni l'accès à la fenêtre de texte ni l'utilisation des menus ou d'autres dialogues. La présence d'un zoom permet de travailler à n'importe quelle échelle (évidemment, si vous zoomez à 2 ou 3% la saisie n'est plus évidente, sauf si vous pouvez écrire sans voir). Précisons que ce zoom, disponible sous Word depuis la récente version 6, existe sous Papyrus quasiment depuis le début. Précisons aussi qu'il offre une option de zoom adapté à la résolution de l'imprimante (comme Calamus).

Déplacement des objets, copier-coller, drag and drop (y compris d'une fenêtre à une autre), options accrues dans la gestion des pages maîtres, utilisation de couleurs pour le texte, les cadres et le fond des objets, gestion des polices par familles, tout cela fait de Papyrus un outil puissant et très agréable à manipuler.

Avec l'arrivée de SpeedoGdos 5 et de NVDI 3, Papyrus a pu d'emblée utiliser les polices True Type. Précisons que ses fonctions d'impression sont, elles aussi, confortables et modulables à souhait : impression de plusieurs pages en une seule, rattrapage de la marge haute (pour l'amorce du papier des jet d'encre par exemple), impression en 600 dpi, en tâche de fond, avec liste d'attente...

VERSION FRANCAISE

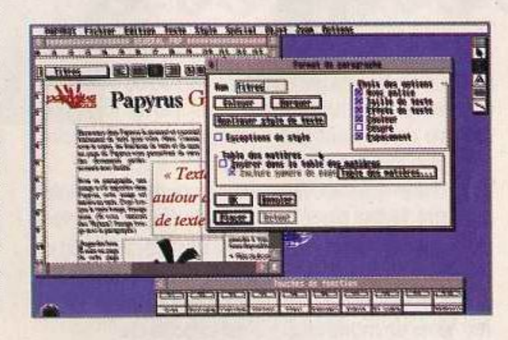
Cette dernière version de Papyrus, entièrement en français, est particulièrement soignée. Outre le fait que la traduction du programme et la documentation sont très au point (la doc est limpide), Papyrus a encore gagné en rapidité et en stabilité. J'en donne pour preuve mes essais d'impression. Toutes les versions que j'ai eues entre les mains étaient fragiles au moment de l'impression. Vous imprimiez un document et, si vous stoppiez l'impression ou si vous lanciez ensuite une deuxième impression, il y avait 60 à 80% de chances de plantage. Avec cette version j'ai imprimé une vingtaine de fois sans problèmes, j'ai interrompu, j'ai même essayé de forcer Papyrus à imprimer en 720 dpi, reconnus à l'écran (zoom imprimante) mais imprimante dans les choux. A part ça, l'impression est WYGIWYS (what you get is what you see...) c'est-à-dire que c'est vraiment excellent.

Bon, on ne peut pas (encore) imprimer à 720 dpi mais, en attendant, Papyrus n'a pas rendu l'âme malgré les tortures que je lui ai infligé pendant trois jours. Toutes ces versions depuis la 3.52 auront amené une multitude d'améliorations certaines. Force est de constater que nombre de problèmes ennuyeux ont disparu.

Nous avons attendu, attendu qu'Etilde diffuse enfin Papyrus, et ça valait le coup d'attendre car cette version 3.67 ne m'a pas encore posé de problème (ceci dit, j'en profite pour glisser au passage que les utilisateurs de Stylus Color, Pro, etc., dont le nombre croît de jour en jour, s'accorderont avec moi pour dire que l'arrivée d'un driver Epson 720 dpi serait bienvenue).

PAPYRUS 4

Si je savais ce qu'il y aura dans Papyrus 4, je m'empresserais de vous le dire, vous pensez bien.



Je sais bien quelques petites choses... La gestion d'images en couleur, ça nous le savons tous. C'est une bonne chose car Papyrus ne gère pour l'instant que les images IMG et GEM Metafile en monochrome et, même si on peut déjà changer le noir en une autre couleur, la gestion de vraies images en couleur ouvrira de nouvelles possibilités d'utilisation. Il est également prévu un compte mots, des modifications et ajouts de raccourcis clavier et, surtout, l'impression par NVDI 4. Est-ce que ce sera au choix pour l'utilisateur, c'est-à-dire NVDI ou les drivers internes de Papyrus ? Est-ce que l'impression avec SpeedoGdos est également prévue ? Nous l'ignorons pour l'instant mais ce qui est sûr c'est que cela permettra aussi d'imprimer sous MagiCMac puisque l'impression sous cet environnement passe par un driver spécifique de NVDI.

Etilde attend beaucoup de Papyrus 4. Avec le Rédacteur d'un côté, sa puissance de traitement (correction syntaxique, analyse et statistiques, occurrences...) et sa rapidité, avec Papyrus de l'autre, avec sa richesse et sa grande efficacité pour la mise en page, Etilde confirme sa place dans le monde du traitement de texte avec deux produits dont la complémentarité est accentuée par le fait qu'ils peuvent maintenant communiquer entre eux via le RTF. La communication sera complète quand le Rédacteur pourra importer le RTF (il ne peut que l'exporter aujourd'hui).

PRIX ET MISES A JOUR

Papyrus Gold est vendu au prix de 1 260 F, frais de port compris.

Voilà, c'est dit. Paragraphe suivant ? Non, car il y a encore à dire sur les tarifs. Etilde assure la mise à jour des Papyrus achetés dans le passé. La mise à jour d'un Papyrus simple en version Gold coûtera 790 F, celle d'un Papyrus Office ou d'un Gold anglais coûtera 400 F. Par ailleurs, les possesseurs dûment enregistrés d'un Rédacteur + ou du Pack Gestion pourront acquérir Papyrus au prix de 1 000 F. A ces tarifs, il faut ajouter 35 F de frais de port, sauf quand ils sont inclus dans le prix bien entendu.

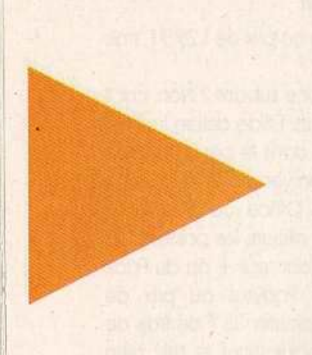
Quant au prix de Papyrus 4, le calcul est rapide. Il ne coûtera pas un sou de plus. Ah ? Alors je ne vais pas acheter Papyrus, je vais attendre la version gratuite... Non, vous aurez tous compris que, quand la version 4 sera disponible, elle sera vendue au même prix que le Papyrus Gold actuel, et sera envoyée à tous les utilisateurs enregistrés chez Etilde. Ceci devrait achever de vous convaincre que vous avez tout intérêt à acquérir Papyrus dès aujourd'hui ou à mettre à jour votre ancienne version.

POUR FINIR

Papyrus m'avait convaincu dès le départ, ceux qui suivent ST MAG depuis longtemps l'ont constaté. J'ai également été convaincu par le Rédacteur (1.xx, 3, 4 et 4+). La diffusion par Etilde de Papyrus et la recherche de complémentarité entre les deux traitements de texte me semblent être un pas considérable. Le Rédacteur+ offre des fonctions d'analyse qu'on ne trouve pas dans Word, mais pêche un peu dans ses options de mise en page. Papyrus va offrir à l'utilisateur qui désire de nombreuses possibilités de présentation un outil à la fois accessible et redoutable d'efficacité. Sans oublier que les fonctions de traitement de texte de Papyrus sont également très puissantes et qu'il ne sera pas constamment nécessaire de recourir à un aller et retour permanent entre les deux programmes. Mais il est certain qu'avec l'implémentation de la conversion RTF –› LIB dans LIB_RTF la communication entre les deux applications sera totale.

Jean Jacques ARDOINO

Papyrus Gold 3.67
toutes machines, prix 1290,00 F
édité par ETILDE
3 rue Bertrand de Born
31000 Toulouse



GRAPHISME

dirigé par Godefroy de MAUPEOU

PAAAAAARX encore !

Une nouvelle version de D2M est arrivée : la 2.52 avec correction de quelques bugs par rapport à la 2.50.

Quant à PICCOLO, il est toujours fourni avec les gros modules PARX. Cependant la version 1.03 voit quelques améliorations par rapport aux précédentes (lesquelles ? on saura ça le mois prochain !)

Pour finir, le module de scanner MUSTEK a lui aussi évolué. Préalablement il ne fonctionnait que sur FALCON, avec les scanners MUSTEK 600DPI 3 passes. Il y a désormais un module pour le 600DPI 1 passe et un autre pour le 1200DPI 3 passes. De plus ces 3 modules fonctionnent maintenant aussi bien sur FALCON que sur TT ou ST équipé d'un convertisseur DMA/SCSI (type LINK par exemple).



les arabesques d'ARABESQUE

Nous vous le présentions brièvement le mois dernier, en voici le véritable test : ARABESQUE 2 !

Dans le monde infographique sur ATARI, il y a et y a eu beaucoup de prétendants. Certains sont carrément passés aux oubliettes à un point tel que leurs noms ne disent parfois rien aux journalistes spécialisés. D'autres ont beaucoup promis mais ne sont jamais arrivés à terme, d'autres encore ont fait leur bonhomme de chemin tranquillement. Et puis il y a ceux qui ont marqué leur époque comme ce fut le cas d'ARABESQUE, logiciel de dessin bitmap mythique qui a connu son heure de gloire voici quelques années. Rien n'étant pire que de voir un superbe logiciel ne plus évoluer (CYBERPAINT par exemple), NO SOFTWARE a décidé de ne plus rendre orphelin les nombreux possesseurs de celui-ci en se lançant dans le développement d'ARABESQUE 2. C'est d'ailleurs une tendance reprise un peu partout ces derniers temps (PREVISION, SCRIPT, NVDI, FIRST WORD PLUS, PHOENIX, PAPILLON,...).

Parfois, et c'est le cas pour ARABESQUE 2, cette nouvelle version (orienté graphisme vectoriel) devient une refonte totale du logiciel et le temps nécessaire à son développement paraissant bien long, il faut patienter devant des versions de démo ou des captures d'écran. Pour ARABESQUE 2, ces derniers nous ont bien fait "saliver" car il faut dire que si ARABESQUE n'était pas à classer parmi les interfaces de référence, ARABESQUE 2 s'annonçait comme un sommet du genre.

Mais finissons en avec l'impatience, ARABESQUE 2 est enfin là et tout en français de surcroît.

UNE INTERFACE EXEMPLAIRE

Je le disais plus haut, ARABESQUE 2 possède une interface exemplaire tant sur le point de vue esthétique que sur son ergonomie. Lorsqu'on la découvre, on n'a qu'une envie l'essayer et lorsqu'on l'essaye on ne peut que s'esbaudir de sa simplicité d'emploi. Tout est sous la main.

Un exemple, vous tracez une courbe vectorielle sur votre feuille blanche et voulez passer aux formes géométriques prédéfinies, un clic droit sur la souris et votre menu d'icônes dédiées aux outils de dessin apparaîtra à l'endroit où est votre souris. Si vous êtes en mode loupe, c'est la boîte de paramétrage de celle-ci qui s'ouvrira alors. C'est très pratique et si on ajoute que tous les paramétrages sont visibles et accessibles en permanence au-dessus de votre dessin (couleurs, épaisseur de ligne, typo, attribut de typo...), vous aurez vite compris qu'on a affaire à un programme de dessin qui tire parti des années d'expériences de son prédécesseur.







DESSEIN DE DESSIN

Cotés outils de dessin, ARABESQUE possède tout ce qu'il faut avec une mention spéciale pour l'utilisation des transparences. En effet, c'est le seul, à ma connaissance, sur ATARI à proposer les modes TRANSPARENTS, INVERSE et INVERSE TRANSPARENT en dessin vectoriel (CALAMUS SL mis à part). Il fonctionne avec SpeedoGDOS, ce qui ouvre la porte à une quantité de fontes TRUE TYPE et à l'impression avec les drivers de Mathias AGOPIAN et Thierry RODOLPHO.

On remarquera également les UNDO infinis (possibilité de revenir à n'importe quelle étape de votre travail), et les nombreuses possibilités de transformations des vecteurs. Côté ergonomie la manipulation des graphismes est très aisée et permet de bouger tout un ensemble d'objet sans pour autant avoir à les grouper.

La présence de marqueurs sur les règles gauche et haute suivant la position de la souris est aussi une très bonne idée qui permet de placer beaucoup plus vite des points correctement sur la feuille qu'avec l'habituel compteur numérique.

Pour finir avec les outils, signalons les fonctions de blocs (couper/coller) qui s'avèrent très utiles et l'iconification des dessins (et oui vous n'êtes pas limités à un seul dessin).

AUTOMATION

Comme tout logiciel de dessin vectoriel, on attend au tournant la partie "effets" ou transformations automatiques. Il faut dire qu'avec DA'S VEKTOR, on avait de quoi s'extasier durant des heures et des heures. Alors qu'est-ce qu'offre ARABESQUE 2 en ce domaine ?

Nous avons droit au changement de polygone, à la duplication multiple (ou non) d'objet avec déplacement dégradé de couleur, de taille, et d'angle de rotation. Nous avons également la possibilité de réaliser les manipulations classiques comme le déplacement, l'étirement, la rotation par le biais de données précises et non forcément à la souris et enfin nous avons droit à une série d'opérations baptisées FILTRES.

Parmi ceux-ci, on trouve la fusion/défusion d'objets, l'adaptation de la taille d'un texte ou d'objets à celle d'un autre un objet, la projection d'un texte sur un chemin, la jonction de deux chemins, l'extrusion d'un objet (nettement inférieure à celle

de DA'S VEKTOR tout de même), le morphing en x objets entre un graphisme et sa copie déformée, la dilatation des bords d'un objet (gonfler un carré par exemple), le déplacement aléatoire qui éclate littéralement votre dessin en une série d'objets vectoriels répartis sur toute la feuille (selon votre paramétrage), le tracé parallèle qui permet d'entourer un objet d'un tracé automatique et enfin l'inversion couleur de votre objet.

Certains de ces filtres sont inédits comme la fusion/defusion d'objets (qui n'a rien à voir avec le groupage/dégroupage), l'ajustement, le morphing, la dilatation et le traçé parallèle, offrant à ARABESQUE 2 un atout supplémentaire.

LA SORTIE S'IL VOUS PLAIT ?



La sortie d'une page ou d'un objet vectoriel dans ARABESQUE 2, c'est soit l'imprimante, soit un fichier compatible avec d'autres logiciels comme le GEM, le CVG (CALAMUS SL), l'AI* (ADOBE ILLUSTRATOR), l'EPS (postscript), le PLT (pour traceur à découpe), le SHP (tracé d'extrusion pour NEON), et l'IMG et TGA pour les formats BITMAP. Plusieurs de ces formats sont extrêmement importants comme le CVG, l'EPS et l'ONT* pour les échanges avec le monde PC et MAC, le PLT pour les adhésifs et surtout le SHP qui permet enfin de disposer de toute une série de fonte pour NEON et qui transforme ARABESQUE 2 en "super éditeur de luxe" de tracé d'extrusion dédié à ce logiciel 3D également distribué par COMPO.

Je me suis livré à un petit test avec le CVG, qui est un format parfois capricieux, et il s'avère que si NEON lit parfaitement le CVG issu de DA'S VEKTOR ou de CALAMUS SL, il l'exporte correctement pour le deuxième mais pas pour le premier qui se retrouve avec une palette modifiée. Il faut donc repasser par CALAMUS SL pour pouvoir récupérer ce CVG dans DA'S VEKTOR.

UTILISONS

Côté ergonomie, je l'ai maintes fois dit plus haut, c'est pensé de "cerveau" de maître, rien à redire si ce n'est que sur un FALCON, l'affichage de la palette totale lors de la création d'une couleur est assez lente et, au début, on croit à un blocage du FALCON. Il faudrait sans doute y ajouter un message du type "patience, je calcule !"

L'interface est très belle et cela fait plaisir de pouvoir avoir un programme tout en relief aussi bien sur FALCON que sur le reste de la gamme.

Côté paramétrage, c'est aussi assez fabuleux. Il y a une profusion de possibilités de personnalisation du logiciel. C'est assez rare pour être souligné.

Côté effets et automatisation, c'est bien, très bien parfois même, mais cela reste tout de même en dessous des possibilités de DA'S VEKTOR.



Ceci-dit DA'S VEKTOR évolue actuellement très lentement alors qu'ARABESQUE 2 évolue à toute vitesse. COMPO vient d'ailleurs de recevoir une nouvelle version avec entre autres tous les formats d'import/export et la gestion de palette revus.

Un autre atout d'ARABESQUE est qu'il peut très bien être utilisé en tant que logiciel de petite PAO, ce qui n'est pas le but de DA'S VEKTOR.

Au final, ARABESQUE 2 est un très beau programme qui a tout ce qu'il faut pour devenir un grand du dessin vectoriel. Il ne lui reste plus qu'à nous le prouver au fur et à mesure des mises à jour qui visiblement affluent ces temsp-ci. Et donc en toutes logiques, nous devrions y revenir le mois prochain.

Godefroy de MAUPEOU

ARABESQUE 2

890,00 F actuellement, Toutes machines
Distribué par COMPOSCAN FRANCE
tél (1) 47 35 89 66 fax (1) 47 35 69 76
Les plus : superbe interface, ergonomie exemplaire, import/export (en particulier NeoN), fonctions inédites, possibilités de paramétrage, impression sous SpeedoGDOS, UNDO illimités, gestion des transparences...
Les moins : pas de calque, manque de fonctions par rapport à DA'S VEKTOR.



CD PHASE IV FULL PACK

PHASE IV est le plus puissant système d'animation 3D sur ATARI. il fonctionne sur toute la gamme et est composé de pas mal de programmes, chacun de ceux-ci étant dédié à une activité précise (modelage, animation, rendu final, montage...). La place qu'ils représentent tous côtes à côtes est assez énorme et c'est pourquoi la sortie d'un CD ROM reprenant tout l'ensemble PHASE IV ne peut qu'être accueillie avec une très grande satisfaction.

Son prix phénoménalement bas ne fait qu'ajouter un plus à cette excellente initiative.

Seulement voilà, LEXICOR FRANCE a voulu bien faire les choses et a tout mis, carrément tout, ce qui veut dire toutes les versions de CHRONOS, XENOMORPH, ROSETTA... bref c'est le bazar le plus complet et l'utilisateur néophyte (à ce prix-là il n'y a pas de doc) ne pourra qu'être perdu. A quoi servent chacun des programmes et surtout quelle version prendre. Dans un but totalement humanitaire, nous allons essayer de vous éclairer.

CYBERSCULPT, c'est le modeleur. C'est avec lui que vous allez créer vos objets. Il se trouve dans le dossier CYBERSCU.TT.

Si vous voulez visualiser vos objets avec un rendu en phong, utilisez l'accessoire S-RENDER situé dans le dossier CYBERSCU.REN.

Vous pouvez colorier vos objets avec CYBERCOLOR (dossier CYBCOLOR)

Pour animer vos objets là c'est CHRONOS. La dernière version pour TT, FALCON, EAGLE et MEDUSA est la 1.37 qui se trouve dans le dossier CRONOSTT.137.

Pour calculer votre animation dans un rendu professionnel avec des textures dignes de POV, il faut utiliser XENOMORPH dont la version 2 est dans le dossier XENOMORPH et sous dossier V_1_95. Mais auparavant, il faut convertir le fichier d'animation issu de CHRONOS avec ANM LINK II.

Pour assembler enfin votre animation, il faut utiliser les utilitaires GIF TO FLI, GIF TO FLM ou TGA TO FLC situés dans le dossier DASRENDE.RKT et sous dossier RECORDER. Mais ce que je vous conseille c'est plutôt d'acheter APEX MEDIA ou RAINBOW II MULTIMEDIA si vous avez un FALCON, car ces utilitaires sont extrêmement simplistes.

Ca c'est la base de travail pour réaliser une animation 3D pro, mais vous pouvez aussi utiliser d'autres programmes comme ROSETTA (ROSETTA1) qui convertit le DXF en 3D2 et vice versa (ne fonctionne qu'en résolution ST ou 640 480 16 couleurs), ARTIS 4.1 (ARTIS_41) logiciel de dessin intitulé également PRISM PAINT II. Il y a d'ailleurs également son prédécesseur PRISM PAINT 1.15b (PRISMPNT) qui n'a strictement rien à voir avec ARTIS (mais n'en est pas moins excellent pour autant).

Vous avez également BILLY RENDER (BILLYREN.104) qui calcule en PHONG les objets issus de CYBERSCULPT plus vite que son ombre, CAD3D2 et CYBERPAINT (CAD3D2.TT & CYBPAINT.2TT) de la gamme ANTIC mais qui ne tourne qu'en ST BASSE (l'appellation TT indique qu'ils sont patchés pour pouvoir tourner SUR TT et FALCON), RAYSTART 1 (RAYSTART.1), PRISM RENDER (PRENDER) qui calcule en raytracing vos séquences issues de CHRONOS mais avec un temps tellement mémorable, qu'il vaut mieux en abandonner l'idée si vous n'avez pas de MEDUSA.



Dans les dossiers de scènes ou objets il faut savoir que :

Le 3D2 est le format d'objet 3D pour CYBERSCULPT, CAD3D2, CHRONOS, RAYSTART et XENOMORPH.

Le RD1 est le format de scène de XENOMORPH

L'ANM est le format d'animation de CHRONOS

Le FLM est le format de film calculé de CHRONOS

Le SEQ est le format d'animation de CYBERPAINT

Le FLI est un format de film calculé en 256 couleurs quasiment universel

Le FLX est son pendant en TRUE COLOR.

Pour les images, je ne vais pas rentrer dans les détails, mais sachez seulement que le PNT est le format de PRISM PAINT pas mal reconnu depuis sur ATARI.

Vous trouverez pas mal d'utilitaires disséminés ça et là que je vous laisse découvrir (sinon on y passerai tout le magazine).

PHASE IV FULL PACK est une très bonne initiative. Je le conseille plus que vivement à tous les fans de 3D, et ce d'autant plus qu'il fonctionne sur toute la gamme. Le rendu est hyper pro et les possibilités d'animations encore inégalées sur ATARI, mais il faut dire qu'il est développé conjointement sur SILICON GRAPHICS ce qui explique le professionnalisme qui l'entoure.

La gamme est composée de plusieurs programmes ce qui peut dérouter celui qui va mettre son nez dedans pour la première fois. Cela est dû à plusieurs facteurs. Certains éléments de la gamme datent du début du ST, et le reste s'est rajouté autours, mais ce n'est pas la seule raison. L'autre tient compte du fait que vue la puissance de chacun des logiciels, il vous faudrait 16 mégas mini de RAM pour pouvoir les utiliser dans un seul programme.

Ceci dit, ces programmes (surtout CHRONOS et XENOMORPH) sont d'une simplicité d'emploi exemplaire. Ils se manipulent très aisément, et leur ergonomie est remarquable. Ceci-dit, si l'aide en ligne de CHRONOS ne vous suffit pas ou que vous désiriez que nous développions la réalisation d'une animation avec ces outils, n'hésitez pas à nous le signaler. Ce sera avec plaisir.

En attendant, il faut effectivement constater que LEXICOR FRANCE a tout fait pour brouiller les pistes des novices en mettant des versions totalement inutiles, et aucun LISEZ MOI expliquant ce que je viens de vous dire et qui aurait été le minimum indispensable à toute utilisation du CD. L'idéal aurait évidemment été d'avoir une interface spécifique qui lance le programme idoine en fonction de ses besoins (modelage, coloriage, animation...), mais là je crois que je rêve un peu

Allez Mr. LEXICOR, pour les prochaines versions, tu nous rajoutes au moins un texte explicatif OK ?

Enfin que cela ne vous empêche pas de vous ruer dessus, car l'offre est carrément "cadeau" !!!

Godefroy de MAUPEOU

PHASE IV FULL PACK
toutes machines avec de lecteur CD ROM,
prix 1490,00 F
édité par LEXICOR FRANCE, tél 60 23 81 96

les plus : sans équivalent
les moins : sans explication



LA GAMME PRO

Tél.: 61 63 48 22

PAPYRUS GOLD est enfin disponible en Français :

- 2 Mo minimum, 1 lecteur 1.44 Mo ou disque dur.
- Interface GEM compatible MultiTOS et haute résolution couleur.
- Affichge WYSIWYG, usage souris et clavier.
- Création de tableaux très facile avec fonctions de calcul.
- Boîtes de dialogues non modales.
- Blocs discontinus pour le copier-coller.
- Impression vectorielle sous SpeedoGDOS ou NVD13&4;
- Multicolonnage, insertion d'images (IMG, GEM);
- Publipostage, en-têtes et bas de page, ,notes de bas de page, ect...

PRIX : 1260 F TTC avec port gratuit plus un logiciel en cadeau.
Mise à jour : nous contacter.

NOUVELLE VERSION DU Rédacteur+ :

CORRECTEUR SYNTAXIQUE (version 2.01)

Mise à jour à partir du Rédacteur3 ou du Rédacteur4 = 690 F TTC
Rédacteur3 + complet : 1260 F TTC + 45 F de port + un logiciel en cadeau.
Rédacteur3 version 3.16 : 590 F TTC + 45 F de port + un module en cadeau.

Nouveaux dictionnaires Techniques : Médical (100 F), Chimie (60 F), Bâtiment (60 F), Technique Général (80 F), Termes Canadiens (60 F).
Module de conversion LIB - > RTF en version 1.0 = 50 F TTC.

Comptabilité personnelle :

COMPTADOM V.4.80 (compta. en partie double) : 290 F TTC + 30 F de port.
ST COMPTE 4 version 4.01 (Compta. très simple avec budget et graphiques intégrés) : 150 F TTC + 20 F de port.

Comptabilité Professionnelle :

1 Gestion Commerciale (Facturation, devis, stock) : 990 F TTC + 35 F de port
2 Gestion Comptable (Bilan, immobilisation, tiers) : 990 F TTC + 35 F de port
3 Le Comptable 2 (Comptabilité très simple) : 390 + 35 F de port
4 Gestion du personnel B (Paye mois de 10 salariés) : 590 F TTC + 35 F de port
5 Gestion du personnel D (Paye multi-salariés) : 870 F TTC + 35 F de port
6 Le Gestionnaire (Tableur grapheur comptable) : 100 F TTC + 20 F de port

Offres Spéciales :

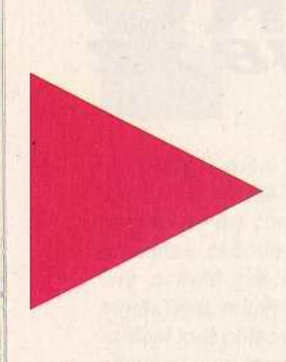
Pack N° 1 (1+2+6) = 1 350 F TTC + 35 F de port.
Pack N° 2 (1+2+4+6) = 1 590 F TTC + 45 F de port.
Pack N° 3 (1+2+5+6) = 1 890 F TTC + 45 de port.

Vous trouverez ces logiciels chez tous bons revendeurs ou vous pouvez directement commander ces logiciels à ~ETILDE~

3, rue Bertrand de Born 31000 TOULOUSE -Tél : 61 63 48 22 - Fax : 61 63 45 60.
Je commande les offres n°:.. plus le port : 20 F ou 35 F.
Ci-joint un chèque de ....Frs à l'ordre d'ETILDE - Tèl. : ....
Nom, prénom : .... Bât. Esc. Lot. : ....
adresse : .... Code postal : ....
Ville : .... PAYS : ....Date : ...../....../19..... Signature :

• Tous ces prix sont TTC. Offre valable jusqu'au 30/12 /96 dans la limite des stocks dispos.

Bon à découper et à retourner à ETILDE



UTILITAIRES

dirigé par MARC ABRAMSON

Au Forum des applications Atari, le stand Application System présentait (entre autres) deux nouveaux utilitaires forts intéressants en avant première. Tout d'abord, une mise à jour de NVDI qui passe ainsi à sa version 4. Cette nouvelle version offre, entre autres possibilités supplémentaires, une accélération graphique encore supérieure, le support des polices True Types Windows 95, une meilleure gestion des changements de résolutions qui perturbaient souvent NVDI3, un meilleur support des modes True Color, et quelques autres améliorations significatives. Deuxième produit, enfin disponible en France, Magic 3, le système multitâche compatible TOS pour Atari. Avec sa nouvelle version, ce système très rapide et fiable est enfin compatible avec le Falcon et semble s'être enrichi également de toutes les fonctions du défunt TOS 5.0 : drag & Drop, icônes couleur même sur les anciennes machines, iconification, jusqu'à 64 fenêtres, etc. Nous espérons pouvoir effectuer un test complet de ces deux logiciels pour notre prochain numéro.



HARD DISK SENTRY

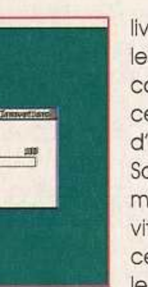
Vous avez certainement déjà rencontré sur Atari, un jour ou l'autre, des problèmes sur votre disque dur. Citons au hasard le fichier texte de l'article que vous devez rendre pour la veille passant mystérieusement de 10 Ko à 1 Ko durant la nuit, ou alors gardant sa taille mais voyant son contenu remplacé par des caractères incompréhensibles, l'ordinateur afficher une mystérieuse Erreur TOS #35" lors du double clic sur votre programme préféré (dont vous n'avez bien entendu pas de sauvegarde) ou enfin les programmes mettant de plus en plus de temps à sauver et/ou à lire vos données.

Ces problèmes sont classiques en informatique, quelle que soit la machine : un disque dur est quelque chose de fragile qu'il convient d'entretenir. Un petit crash d'un programme durant une sauvegarde, apparemment sans conséquence, peut en fait laisser une erreur sur une partition, erreur qui fera par la suite boule-de-neige

STOP, allez-vous me dire, cet article a déjà été écrit par il y a quelques mois. Je suis entièrement d'accord, sauf qu'à l'époque, le logiciel testé était Diamond Edge d'Oregon Software. Aujourd'hui, il s'agit d'Hard Disk Sentry (HDS) de ChroMagic Software innovations. L'importateur par contre est le même, puisqu'il s'agit une nouvelle fois de Frontier Software. Pourquoi ce premier produit qui était fort correct a-t-il été remplacé par ce nouveau logiciel ? Mystère et boule de gomme !



HDS est en fait composé de 3 programmes : le premier (DT.PRG) permet de tester la surface du disque pour repérer et isoler les Bads sectors". Bon, il le fait, comme le font les outils identiques livrés avec quasiment tous les drivers de disques durs commerciaux, que ce soit celui de Ge-Soft, celui d'ICD ou celui d'Hard & Soft, mais il ne le fait ni mieux, ni moins bien, ni plus vite, ni plus lentement. Tous ces produits sont équivalents et si vous possédez déjà un des drivers cité ci-dessus et ses programmes annexes, DT ne vous apportera rien de neuf.



Le deuxième programme répond au doux nom de SENTRY.PRG. Il permet de tester la cohérence du disque (pour détecter d'éventuelles erreurs), des fichiers, des FATs, etc. Puis, en cas d'erreur, de tenter de réparer ces problèmes. Enfin, il permet d'optimiser son disque dur, en luttant contre la défragmentation (fichiers découpés en morceaux sur le disque), permettant ainsi d'une part d'accélérer les opérations disques, d'autre part de les fiabiliser. Bref, à priori, rien que du très classique.

Lançons le programme, que voyons-nous ? Autant ces concurrents Diamond Edge et Semprini avaient des interfaces conviviales et modernes, toutes en

couleurs et boutons dans tous les sens, autant l'interface de Sentry est austère et terne. Bon, une interface pale peut quelquefois cacher un bijou. Plus simple à gérer, elle permet quelquefois une simplicité d'utilisation supérieure du produit ainsi qu'une plus grande vitesse. Malheureusement, avec HDS, ce n'est pas vraiment le cas, puisque dès le début, dans cette interface anti-conviviale au possible (boîte de dialogue préemptive monochrome sans raccourcis clavier, la seule concession à la modernité étant l'utilisation du Look3D sur Falcon), les choses ne sont pas claires, puisque deux boutons mystérieusement intitulés BYPASS et X intriguent l'utilisateur débutant. Pour comprendre l'usage de ces boutons, il est nécessaire de lire la documentation (22 pages très intéressantes et assez didactiques dans sa version anglaise, actuellement en cours de traduction), qui informe qu'il s'agit d'options avancées qui doivent être activées lorsque le programme le demande, et lorsque d'une part la place mémoire de la machine est limitée, d'autre part le nombre d'erreurs sur le disque est élevé. Bizarre ! Passons et lançons un test d'une partition de 250 Méga, comprenant quelques erreurs. Une spartiate barre de progression du test gradué en pourcentage apparaît donc, et le test s'exécute à vitesse apparemment très faible. D'où l'idée d'effectuer le test de cette même partition avec les 3 programmes de maintenance de disque dur disponibles aujourd'hui. Voici les résultats :

Semprini : 28 s (affichage graphique de la zone testée désactivé)

Diamond Edge : 58 s (affichage graphique également désactivé) Sentry : 236 s (affichage graphique désactivé également, puisque cet affichage n'existe pas).

A noter qu'au niveau des erreurs détectées, les trois programmes trouvent exactement les mêmes, et proposent ensuite les mêmes options de correction. Malgré la bonne qualité de sa documentation HDS ne peut rivaliser avec la documentation en ligne graphique et en français de Semprini.

Passons maintenant aux options de défragmentation, toujours en comparant nos trois produits. Une fois de plus le plus rapide et le plus fiable est Semprini, puisqu'il est le seul à permettre la remise à jour en permanence de la FAT pendant la défragmentation, permettant ainsi d'éviter de perdre l'ensemble de la partition en cas de coupure de courant intempestive. Par contre, Diamond Edge est le seul à proposer de regrouper les fichiers au choix en début ou en fin de partition, alors que Semprini impose une défragmentation en début de partition. Sentry propose pour sa part une option qui se rapproche de ce choix de positionnement des données : il est possible avec cet utilitaire de rajouter entre la FAT (zone du disque contenant les informations sur les fichiers présents sur le disque et l'emplacement où se trouvent les données correspondant aux dits fichiers) et les données un espace vide de taille réglable. L'intérêt est qu'à la création d'un nouveau fichier, le TOS trouvera de la place libre en début de disque et n'aura pas à parcourir une part importante du disque pour trouver le premier emplacement libre (ce qui nécessite un certain temps, surtout avec les toutes premières versions du TOS, particulièrement lentes pour ces recherches). Ces options réglées la fragmentation s'effectue correctement, toujours avec les mêmes interfaces austères et lenteurs rebutantes.

Conclusion :

Grâce à son prix particulièrement attractif, et malgré sa lenteur et son interface austère, Hard Disk Sentry est un utilitaire de maintenance de disque dur qui remplit fort bien son office. Si vous ne possédez aucun logiciel de ce style, mais que vous avez un disque dur, et que vous n'êtes pas trop pressé, il pourra vous satisfaire, d'autant plus qu'il semble fonctionner sur les quelques rares disques durs bizarrement non reconnus par Semprini.

Marc ABRAMSON

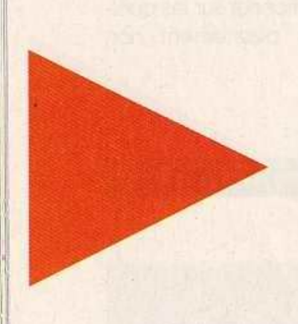
Hard Disk Sentry
toute machine équipée d'un disque dur
prix : 290 F
Disponible chez Frontier Software
36, rue Charles Fourier - 910 EVRY cedex
tél. (1) 64 97 34 96

les plus :
le prix,
les moins :
l'interface graphique , la lenteur.

OUTBURST : LE TABLEAU OUBLIE !

Dans son article sur OUTBURST (ST MAGAZINE n°101), Marc ABRAMSON vous parlait d'un tableau comparatif des gains de temps d'impression obtenus avec OUTBURST. Mais, même en regardant sur la tranche des pages en questions, il n'y avait pas de tableau comparatif. Aujourd'huis, nous sommes fier de pouvoir dire "nous l'avons retrouvé, le voici !"

	CALAMUS SL	SCRIPT 4.0	ATARI WORKS	PAPYRUS	REDACTEUR (17669 car)	REDACTEUR (32319 car)	PAPILLON 2.14	KANDINKSY 2.0
type de document	1 page tramée	1 page graphique	1 page graphique	1 page graphique	1 page texte	6 pages textes	dessin 1024*768 a 300 DPI agrandissement 200%	1 dessin vectorial (navette spaciale)
NORMAL	75 s	108 s	61 s	133 s	17 s	375 s	120 s	22 s
NORMAL-direct	——	31 s	——	65 s	——	——	——	——
OUBURST	64 s	42 s	33 s	58 s	7 s	214 s	32 s	13 s
GAIN OUBURST	15 %	61 %	46%	56%	59%	43%	73%	41%
OUBURST F	Non fonctionnement pas d'impression	46 s	17 s mais resultat incorrect	48 s	7 s	214 s	31 s	11 s
GAIN OUBURSTF		43%		64%	59%	43%	74%	50%
SPOOL OUTBURST	—	——	——	——	7s	13 s 96%	——	



COMMUNICATION

dirigé par François PLANQUE

conséquences d'une grève

Durant les grèves, le flux des connexions INTERNET a doublé. Sachant que le fax a également vu ses adeptes augmenter en nombre considérable à la même période, on voit bien de quoi les communications de demain seront faites. Il ne reste que les colis que l'on n'arrive pas encore à téléporter pour se passer complètement des services de la Poste. Mais tout cela évidement pourrait se retourner si c'était FRANCE TELECOM qui se mettait en grève.

François PLANQUE & GdM



ISIS BBS – (2ème partie)

Après un aperçu intuitif d'ISIS BBS le mois dernier, nous vous livrons ce mois-ci nos réflexions après lecture de la documentation; documentation dont nous n'avions pu disposer à temps pour le précédent numéro... (Vous vous rappelez ? Les grèves...)

Rappelons simplement, pour ceux qui n'auraient pas suivi dans le fond, que ISIS BBS est un noyau serveur BBS multivoies. De plus, on apprend dans la doc que la version 2.0 sera capable de recevoir des FAX et que la version 3.0 pourra gérer les appels vocaux. Bien vu.

ALORS, CETTE DOC ?

La documentation comporte 23 pages au format A4 bien remplies... mais en anglais, tout comme le reste du logiciel. Bizarre pour un produit français ! A moins qu'on nous ait envoyé une version "export" par erreur ?

Certes, ce n'est pas très choquant pour un BBS que d'être en anglais; on dira même que tous les serveurs BBS de la planète sont en anglais (pour cause d'origine américaine). Mais ici, le moins que l'on puisse dire, c'est que la qualité de l'anglais utilisé confirme les origines françaises du logiciel.

Néanmoins, nous sommes convaincus que tout ça va être traduit (ou plutôt restauré) en français dans les plus brefs délais. Commercialement parlant, il semble évident qu'il ne pourra en être autrement (N.D.L.R. : c'est d'ailleurs dans la loi comme nous le disions en "news", il y a peu).

CARACTERISTIQUES DU LOGICIEL

ISIS est écrit à 100 % en assembleur 68030, dixit la doc, ce qui explique notamment le fait qu'il ne tourne pas sur Mega STE contrairement à ce qu'on nous avait laissé entendre... ISIS sera donc réservé aux Falcons, TT et autres Eagle ou Medusa.

De plus, il existe une autre raison de préférer une machine haut de gamme pour utiliser ce logiciel : la documentation indique qu'un "simple Falcon 16 MHz n'est pas capable d'assurer des taux de transferts de fichiers raisonnables sur deux voies simultanées"... On en déduit donc qu'un Falcon est tout juste bon pour faire du monovoie et qu'avec un TT 32 MHz, on peut songer à utiliser deux voies ?

Finalement, sachez qu'il est indispensable de tourner sous MiNT ou MultiTOS pour exploiter les capacités multivoies du logiciel. On comprend mieux le paragraphe précédent...

UTILISATION

Comme nous l'avions évoqué le mois dernier, le point délicat de ce logiciel est sa configuration, passant par l'édition de fichiers texte. Et c'est là que la documentation révèle toute son utilité. Chaque fichier de configuration y est expliqué en détails et l'on comprend alors assez facilement quel fichier et comment il faut le modifier pour obtenir tel ou tel résultat.

Finalement, le manuel explique assez rapidement (mais clairement) comment utiliser le logiciel, en tant que sysop et en tant que connecté.

REMARQUES

Une grande déception : pas question de configurer une arborescence avec divers sous-menus. Vous aurez trois menus en tout et pour tout : le menu "File" pour les transferts de fichiers, le menu "Message" pour gérer votre boîte à lettres et le menu principal pour tout le reste. N'est-ce pas un peu "sommaire" ?

Par contre, il est intéressant de noter qu'il est possible de contrôler à tout moment ce qui se passe sur un port série ou ce que fait un utilisateur. Dans le désordre, vous pouvez à tout moment envoyer des commandes AT à votre modem, vous pouvez écrire directement sur le terminal d'un connecté sans affecter ce qu'il fait, vous pouvez prendre le contrôle d'une connexion, vous pouvez temporairement attribuer tous les droits à un compte ou encore : vous pouvez temporairement suspendre une connexion et laisser un autre programme prendre le contrôle de la connexion établie (bien sûr cela requiert MiNT ou MultiTOS).

Autre bonne nouvelle : il est possible d'écrire des modules externes et de les associer à une option de menu.

CONCLUSION

ISIS est donc un logiciel serveur BBS qui fait ce qu'on attend de lui, qui le fait bien, mais sans surprises... Son principal intérêt est sans doute son caractère multivoies... pour peu que l'on dispose d'une machine puissante sous MiNT ou MultiTOS.

En dehors de cela, on est presque en droit de se demander ce qu'il apporte de plus par rapport à ses concurrents (du domaine public !). En effet, il ne simplifie pas réellement la tâche au néophyte et n'apporte pas de nouvelles fonctions au sysop averti.

En bref, ce logiciel plaira sans nul doute aux sysops convaincus et aguéris et pourra même séduire le néophyte ne reculant pas devant l'édition de quelques fichiers texte... Mais les réels atouts de ce logiciel restent encore à venir : documentation et logiciel en français, réception de FAX et gestion d'appels vocaux. On attend la suite !

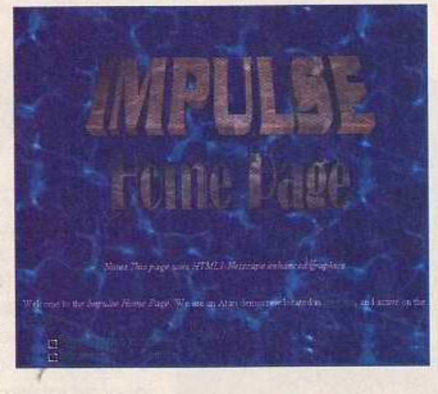
François PLANQUE
fplanque@planete. net
http ://linux.univ-compiegne.fr/fplanque/



Webs démos

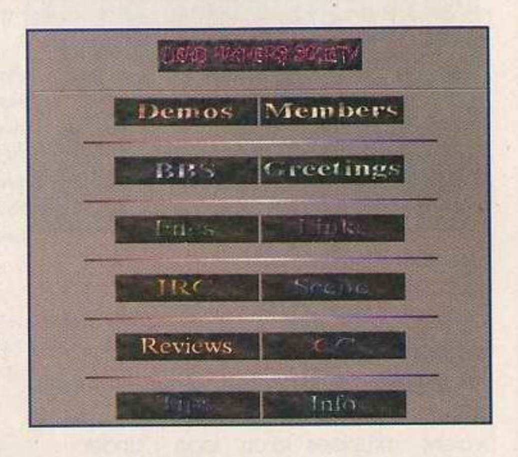
Pendant que la communauté atariste attend patiemment l'arrivée d'un browser World Wide Web à la hauteur de la situation et pendant que cette communauté s'arrache les cheveux à configurer CAB, il est des ataristes dont la créativité et le désir de communiquer n'ont pas pu résister bien longtemps aux sirènes du Web. Avec ou sans leur Atari, rien ne les empêchera de clamer haut et fort leur engouement pour ATARI sur le Web. Parmi ceux-là, on trouve un certain nombre de groupes de démos... Signe particulier : l'excellence graphique de leurs pages!

En effet, vous allez pouvoir le découvrir parmi les copies d'écrans qui illustrent ces pages, ceux qui font de beaux écrans sur leurs ATARI font généralement aussi de beaux écrans sur le Web. La seule différence, c'est qu'ici, ça ne bouge pas et qu'il n'y a pas de musique. Mais qu'importe : après une journée passée à naviguer dans un Web tout gris, c'est avec plaisir que l'on regarde ces écrans recherchés et colorés. On y reconnaît d'ailleurs souvent le style de leurs auteurs, ce qui s'explique assez bien puisque nombres de graphismes y sont directement tirés des démos les plus spectaculaires des groupes concernés.



Une fois passé le plaisir des yeux, ces pages Web nous fournissent une foule de renseignements plus ou moins utiles selon les goûts. On y trouvera bien sûr des présentations exhaustives de tous les membres composants tel ou tel groupe avec possibilité de les contacter par e-mail. On y trouvera aussi, et on s'en doute, des annonces et quelques previews des démos en cours de réalisation. Mais ce n'est pas tout : savez-vous que vous pourrez également obtenir des astuces de programmation en assembleur, des cours de programmation, voire des pointeurs vers des sites parlant d'application plus "GEM"...

En bref, les demo-makers comptant parmi les membres les plus actifs de la communauté ATARI, une visite sur leurs "home-pages" ne pourra que vous faire du bien. Foncez donc dans votre université, dans votre cyber-café préféré, sur votre Atari sur lequel vous avez installé CAB ou sur tout autre moyen de consultation du Web en votre possession et connectez-vous!



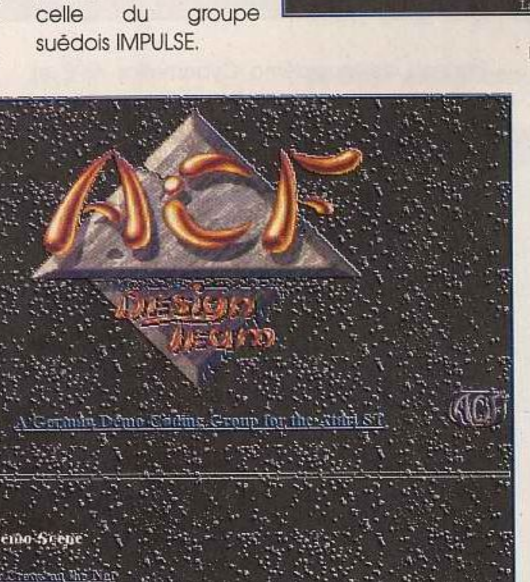
LA CREME

Une home page que je vous recommande tout particulièrement est celle du groupe suédois IMPULSE.



L'ensemble des graphismes est superbe et on y découvre notamment un magnifique logo en 3D ray tracé en 256 couleurs. De là vous accèderez à une présentation du groupe, de ses membres, de ses productions... Vous pourrez également télécharger leurs démos et obtenir des informations en temps réel des divers salons et conventions autour de l'ATARI.

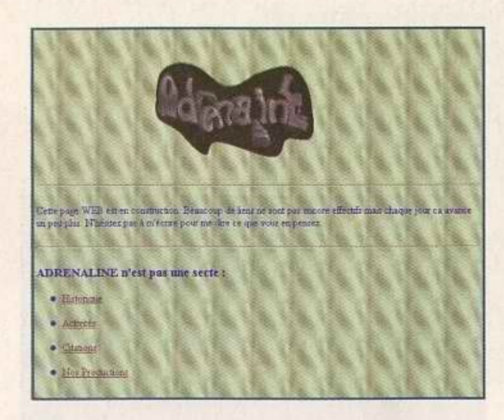
http://www.dtek.chalmers.se/~d4reine/imp_hp.html



Le groupe allemand Acf-Design Team vous prouvera qu'il est également possible de faire quelque chose de très beau à la main et en 16 couleurs! Vous y trouverez moins d'informations que chez IMPULSE, mais quand même, qu'est ce que c'est beau!

http://rzserv2.fh-lueneburg.de:8080/

Dans un autre style, beaucoup plus sobre, la Dead Hackers Society obtient de très beaux écrans rien qu'en incluant des boutons en relief dans des pages HTML toutes simples. Présentation des démos, des membres du groupe, download, infos sur leur



BBS...
http://www.kuai.se/~ae/gfx_main.html

LES DEMI CREME

D'autres home pages de demo makers ont l'air tout à fait prometteuses, mais se voient affublées d'un logo "Under Construction" ainsi que d'un contenu assez restreint. Elles méritent néanmoins le détour.

Allez donc voir chez LAZER à Vienne et téléchargez leurs dernières démos.
http://stud1.tuwien.ac.at/~e9327376/harald.htm

NewTrend en Allemagne vous propose moins d'informations mais vous réserve néanmoins deux ou trois surprises.
http://WWW.FH-Karlsruhe.DE/%7Epaan0011/

AURA, un autre groupe allemand, affiche une page assez austère mais pleine de renseignements croustillants.
http://www.informatik.uni-freiburg.de/~knaus/aura.html

LES ALLEGES

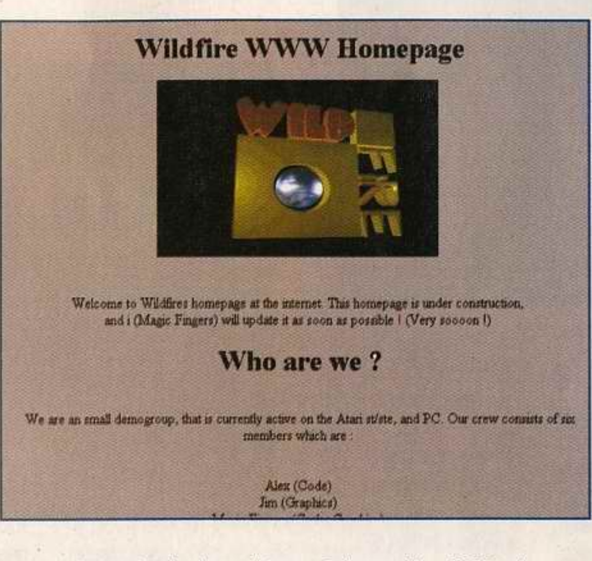
ADRENALINE est un groupe français avec des pages Web en français!

C'est une bonne nouvelle, mais la plupart des liens ne mènent nulle part... dommage.
http://www.ens.lifl.fr/~truttet/atari/adrenaline/adrenaline.html

Le groupe suédois WILDFIRE n'a pas grand chose à vous montrer, mais ils le montrent bien quand même!
http://ledung.roden.se/~robert/

Quant au groupe suédois NOCREW, leur page est très moche, mais elle raconte quand même pas mal de petits trucs intéressants... En tout cas, leur graphiste ne semble pas avoir été très collaboratif sur ce coup-là !
http://www.dd.chalmers.se/~f93labr/nocrew.html/

Finalement Relapse vous parle en français de leur démo Cybernetics 1992 et vous en propose des copies d'écran avec leur code source 68000. Dommage que ça s'arrête là...
http://www.efrei.fr/~jacques/relapse/relapse.html



LES 2% DE MATIERE GRASSE

Il y a aussi des pages où il n'y a vraiment rien à voir... mais au moins on peut se dire qu'il y a des gens derrière. Notre sélection commence par ABSENCE en Allemagne où il n'y a rien mais en images!
http://www.informatik.uni-bremen.de/~tin/

New Beat Development, quant à eux, vous annoncent fièrement qu'ils sont "Under Construction" :
http://www.kuai.se/~dhedberg/



Welcome to the very poor AURAs Homepage. In fact, everybody left us (Celtic, Dark Angel left the scene, Dan to Lazer (stupid, stupid, so he never got the story..., Stallion left to the local Bremer-scene Absence (Abstinenz?), so...) Who are we? Aeon, old, BDCannibal, typing and Chris, still hairy. Enjoy the party, kick your account and dont expect any yellow cream in here! And NO red bicycles (Mrs. President added).
Send EMails!

Last update: 13.1.1995

I am **very** sorry about the little time in which is was impossible to get the AURA-page. During an account modification, all the file-permissions was deleted for "other". Sorry.

There will be another page added, it will be called **"Green trees throws stupid men"**, the sense of life, presented interactive. Nothing more. Till then. Keep on looking at the end of december... (fewer free time these days)

You can...



Et finalement, RESERVOIR GODS en mettent trois lignes... et sur les trois lignes il est difficile de comprendre, ne serait-ce qu'un mot ! M'enfin, personne n'est parfait...
http://basil.acs.bolton.ac.uk/~kwd1mat/

QU'EN PENSER ?

Après une visite, même rapide des trois ou quatre premières adresses de notre sélection, on se rend vite compte, qu'il y a parmi les demo-makers, des gens incontestablement doués pour la réalisation de pages Web et on regrette alors que ces pages ne soient pas animées ni sonorisées. Heureusement peut-être... car il faut bien laisser une place aux véritables démos sur ordinateur.

Et pourtant, il est possible que cet ordre des choses soit prochainement ébranlé par des initiatives telles que Java ou VRML. Java est un langage développé par Sun permettant d'inclure des traitements en temps réel dans les pages Web... par exemple des animations. Il y a aussi le projet Active VRML qui promet d'inclure Vidéo et Son dans un univers 3D sur votre browser Web... Nul doute que les démo-makers s'en donneront alors à cour joie, directement sur Internet!

Ainsi les auteurs des pages Web citées ci-dessus sont-ils peut être des précurseurs de la Web-Démo de demain...

François PLANQUE
fplanque@planete.net
http://linux.univ-compiegne.fr/fplanque/

OFFRE EXCEPTIONNELLE - DISKIMAGE











■ Logiciels :

- Autoswitch (STE, TT, Falcon) : **489 F**
- Screen Blaster 3 (Falcon) : Carte graphique pour Falcon. Interne : **349 F** • Externe : **489 F**
- Fdrum (Falcon) : Logiciel de musique : **499 F**
- Musicom 2 (Falcon) : Échantillonage/musique : **589 F**
- Pack musique (FDrum + Musicom 2) (Falcon) : **990 F**
- Locate it (ST,TT,Falcon) : Logiciel de traduction Français/Allemand : **349 F**
- UVK (ST, TT, Falcon) : Dernière version (v.6.0) du célèbre anti-virus : **199 F**
- Néon Graphics 3D (Falcon avec disque dur, 4Mo RAM et co-pro.) : Création d'image de synthèse : **2489 F.**
- Apex Media (Falcon) : morphing, retouche d'image : **1289 F**
- Overlay 2 (ST, TT, Falcon) : **1289 F**
- Digital Tracker v1.2 (Falcon) : **389 F**
- Data Disk Digital Tracker : **99 F**
- Pack Digital Tracker+Data Disk : **449 F**

■ Collection Poch'Express :

(logiciels complets fournis sous enveloppe licence avec mini-manuel et aide en ligne)

- Publishing Partner 2.1 Light + PhotoLab : PP 2.1 en version complète pour imprimantes matricielles et laser plus un logiciel de retouche d'images performant. Configuration minimale requise : Atari ST/STE/TT, TOS 1.2 ou supérieur, 1 Mo Ram (2 Mo et écran monochrome pour PhotoLab). ~~990,00 FF~~ **349,00 FF**
- Publishing Partner 2.1 Junior : PP 2.1 en version complète uniquement pour imprimantes matricielles. Configuration minimale requise : Atari ST/STE/TT, TOS 1.2 ou supérieur, 1 Mo Ram. ~~390,00 FF~~ **249,00 FF**
- PPM 2.1 Light seul : **299 F**

■ Bibliothèque :

- Livre "Mise en page et conception graphique" : **149 F**
- Reliure ST Mag (10 revues) : **65 F**

■ Fontes/Polices :

- Coffret polices Gold : **349 F**
- Coffret polices Office : **349 F**
- Polices "Star-Trek" : **189 F**
- Speedo GDOS version 5.0c (disque dur obligatoire) : **439 F**
- Pack Speedo 5 + 2 jeux de polices (disque dur obligatoire) : **990 F**

■ Jeux Atari :

- Bomb'X (ST) : **69 F (Port compris)**
- Dal'X (ST) : **69 F (Port compris)**
- Disc (ST) : **49 F (Port compris)**
- Alpha Waves (ST) : **49 F (Port compris)**
- Sliders (ST) : **49 F (Port compris)**
- Wizzball (ST) : **49 F (Port compris)**
- Moktar (ST) : **64 F (Port compris)**

■ Câbles :

- ST/TV ou moniteur couleur Peritel : **99 F**
- ST/Minitel + Sapristi : **65 F (port compris)**
- Mega STE ou Falcon / Minitel + Sapristi : **115 F (port compris)**
- Adaptateur câble 25 broches en 9 broches : **49 F (port compris)**

■ CD-Rom

- Power CD (compilation sharewares - ST,TT,Falcon) : **189 F**
- CD-Rom 1000 images X au format GIF : **99 F**
- CD "Skyline Deluxe" (compil. sharewares - ST,TT,Falcon) : **249 F**
- CD WhiteLine Transmission (compil. spéciale Falcon) : **249 F**
- Crawly Crypt 1, compil shareware (Stf/Ste/TT/Falcon) : **249 F**
- Crawly Crypt 2, compil shareware (Stf/Ste/TT/Falcon) : **249 F**
- Crawly Crypt 1&2, compil shareware (Stf/Ste/TT/Falcon) : **469 F**
- CD-Rom spécial Ray-Tracing : **89 F**
- CD-Rom spécial PAO : **99 F**
- CD-Rom spécial Dessin : **99 F**
- CD-Rom spécial Music Workstation : **79 F**
- CD-Rom spécial Communications : **89 F**
- CD-Rom spécial Business Pack : **79 F**
- CD-Rom spécial Tex Power Pack : **99 F**
- CD-Rom spécial Démo Falcon : **79 F**
- CD-Rom spécial ST Démo : **79 F**
- CD-Rom spécial Jeux couleurs : **79 F**
- CD-Rom spécial Jeux monochromes : **79 F**

Tous les CD-Rom spéciaux sont des compilations de sharewares.

■ Offre exceptionnelle : Calligrapher Pro 3.0 Gold Plus (ST, TT, Falcon)

990 F au lieu de 3100 F ! (Frais de port : 30 F)

Pour profiter de cette promotion, retournez sans attendre votre bon de commande et votre règlement à :
Diskimage - 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris

Bon de commande à retourner accompagné de votre règlement à : Diskimage 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris

Les premiers arrivés seront les premiers servis !

Livraison sous 10 jours. Envois en recommandé uniquement.
Offres exceptionnelles dans la limite des stocks disponibles.
Les produits ne sont ni repris, ni échangés.
Les commandes non satisfaites seront retournées avec les règlements correspondants.

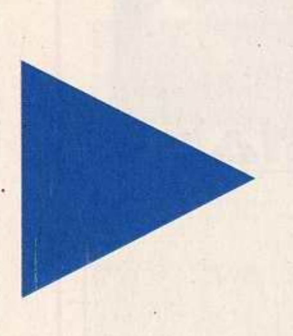
Je commande le(s) produit(s) suivant(s) :

1°).. Je paye : .... FF
2°).. Je paye : .... FF
3°).. Je paye : .... FF
4°).. Je paye : .... FF

Indiquez votre configuration : Total de ma commande : .... FF
.... Frais d'expédition : ....20,00 FF
Total à régler : ....FF

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
CP .... Ville .... Pays ....
Je règle par : ❑ Chèque ❑ Mandat à l'ordre de Diskimage
❑ Carte Bancaire N° ⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔ Expire : ⊔⊔⊔⊔ Signature :

ST MAG 103



MUSIQUE

dirigé par François AUBOUX

SWING en est à la V3.11

L'éditeur de styles est en cours et les auteurs ont d'ores et déjà réalisés 8 disquettes de 20 styles chacune suite aux nombreuses demandes des utilisateurs. Visiblement il y aura prochaînement un nouveau test de cet arrangeur toutes machines et très simple d'emploi.

GdM

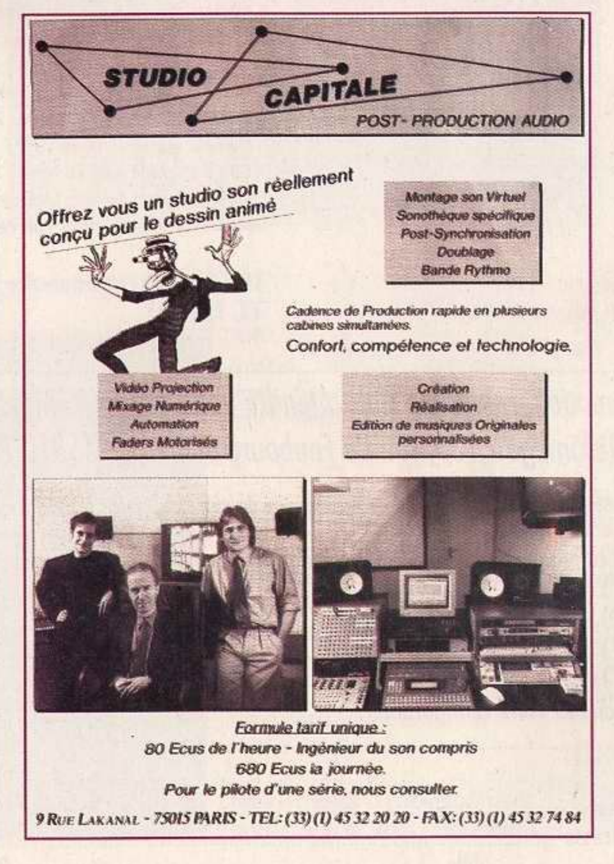
Un devoir impérieux et musical m'appelant près d'un mois sous des cieux tropicaux, c'est fort contrit que je renonce à ma rubrique. Mais je fais toute confiance à notre non-moins musical rédac'chef et quelques acolytes éventuels pour assurer l'intérim. J'aurais peut-être l'occasion à mon retour de vous parler de "Quartet" dont nous avons rencontré l'auteur flanqué d'une démo prometteuse au Salon. Pourquoi "Quartet" pour un logiciel audio 8 pistes et français. Sans doute parce que l'auteur parle en anglais stéréo.

STUDIO CAPITALE

En plein coeur de Paris (15 ème arrondissement), STUDIO CAPITALE oeuvre pour les plus grandes sociétés audiovisuelles et si nous nous y intéressons aujourd'hui, c'est parce que leur équipement informatique est composé exclusivement d'ATARI (7 au total). Mieux, à partir de maintenant, ils ne vont plus se contenter d'utiliser les logiciels et systèmes ATARI mais les développer avec une certaine ambition comme nous allons le voir plus loin.

QUELLE ACTIVITE CAPITALE !

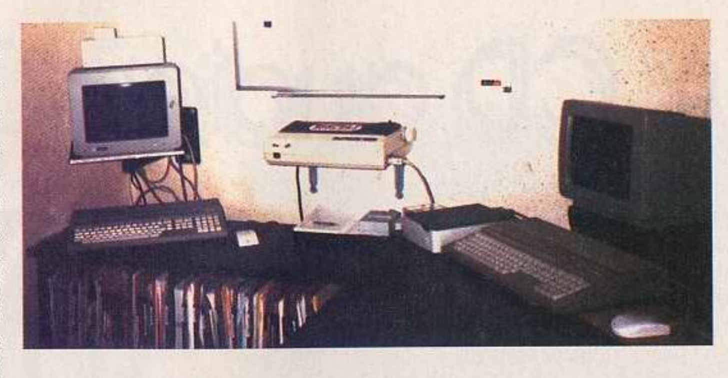
Le nom de CAPITALE correspond assez bien à la nature du travail effectué dans ce studio, puisqu'il s'agit d'un centre de post-production audio visuel assez important. On y double, monte les films, émissions, séries télé/cinéma et y compose de la musique pour ceux-ci. C'est ainsi que des acteurs comme Jean-Hughes ANGLADE ou Michael LONSDALE travaillent sur de l'ATARI. Ce n'est d'ailleurs pas la première fois que M. LONSDALE s'approche de l'ATARI puisque c'est lui qui faisait la voix du clip LA NAISSANCE DU MONT-BLANC intégralement réalisé sur TT et STE.



Ici nos machines servent à :
Bureautique, gestion de la base client (SUPERBASE PRO), comptabilité, station télécopie (TOS FAX PRO), PAO (CALAMUS SL, AVANT VEKTOR, OUTLINE ART), enregistrement et montage son, automation de la table de mixage (une PROMIX), mastering (STUDIO SON), montage virtuel...
Pour réaliser tout cela, on trouve :
2 FALCON, 4 STE et 1 STACY. Curieusement, il n'y a ni TT ni MEGA ST(E) qui sont des machines qui seraient sans doute plus adaptées dans certains cas. Mais visiblement, cela n'a guère d'importance puisque CAPITALE déclare en être pleinement satisfait et, malgré le fait que ces machines tournent 18h/jour, n'enregistre quasiment aucun plantage.
Derrière STUDIO CAPITALE, il y a Stephane MEER le gérant, Thierry NACHTERGAELE qui s'occupe des relations publiques et du développement et enfin Christophe MAREJANO qui visiblement fait office d'ingénieur du son.

ET QUOI D'AUTRE ?

Mais nous le disions tout à l'heure, STUDIO



CAPITALE fait plus que cela. En effet ils coproduisent également des programmes européens et se lancent dans le développement de produits de prestige sur ATARI. Pour cela, ils prévoient un budget conséquent, grâce au doublement annuel de leur chiffre d'affaire depuis un petit moment. On sait déjà qu'il devrait y avoir un banc de montage vidéo virtuel avec multipistes audio qui devrait sérieusement concurrencer l'AVID, la référence sur MAC, et ce à un prix largement inférieur. "POWER WITHOUT PRICE" quoi ! Ce système est d'ailleurs quasiment terminé. Nous devrions donc en savoir plus d'ici peu.

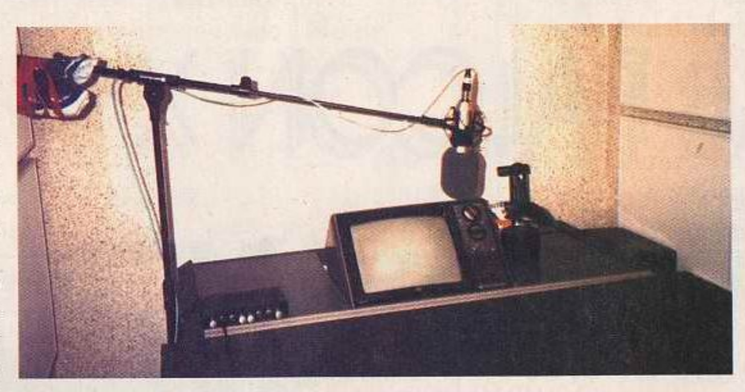
Mais ce n'est pas le seul projet. Simplement à CAPITALE, on est prudent et on évite d'annoncer trop à l'avance pour ne pas décevoir.



ASF

Ce qui est également annoncé, c'est l'ASF, initiales d'ATARI SOFTWARE FOUNDATION qui devrait redonner un sacré coup de pouce à notre système dans les semaines qui viennent.

L'ASF se veut "rassembleuse" des développeurs et utilisateurs de machines ATARI à l'échelle européenne. L'ASF offrira aux développeurs un support technique et aux utilisateurs une hotline (entendez par là, un numéro de téléphone où vous pourrez poser toutes les questions qui vous tracassent). C'est d'ailleurs étonnant de constater qu'en parallèle à la genèse de l'ASF, un groupe de personne (OXO CONCEOT, ST MAGAZINE...) s'était réuni sous l'impulsion de Bertrand MARNE (un de nos lecteurs) pour créer une société au but similaire, mais sans les moyens de STUDIO CAPITALE. Depuis Betrand MARNE les a rencontré et il est fort probable qu'une collaboration soit effective. Là aussi plus de détails très prochainement.



En tous cas, voilà un exemple de plus, s'il en fallait un, qui prouve que l'ATARI est toujours une machine professionnelle, compétitive et qui compte bien continuer à jouer un rôle important dans les années à venir.

Au fait, pour tous les complexés du MAC, savez-vous comment réagissent les nombreux professionnels et têtes d'affiche quand ils voient de l'ATARI au lieu de ce dernier ? Et bien, s'ils sont surpris au début, ils comprennent vite qu'une machine prévue pour les musiciens est plus efficace qu'un ordinateur de bureau auquel on a dû rajouter moult cartes pour lui donner une fonction musicale.

Godefroy de MAUPEOU



deux CD audios

Les CD cela sert à stocker des données informatiques, mais aussi à diffuser de la musique. Quand celle-ci est faite sur ATARI, et en vaut la peine, nous nous faisons un plaisir d'en faire l'écho ce qui est le cas aujourd'hui avec deux titres

SYNTH'AXE

compilation



DIGITAL CONCEPT, avant d'être producteur de jeux vidéo, est producteur de musique. Sans doute doit-on y voir là la raison de la grande qualité musicale de KILLING IMPACT. Si vous aimez celle-ci, ce CD devrait vous intéresser. Il s'agit d'une compilation de 10 synthésistes oeuvrant dans le même sens : une musique simple, peu orchestrée mais efficace.

Parfois l'influence est frappante : Éric SERRA (ANTHEA: L'AUTRE MONDE), SUPERTRAMP (Bernard WEADLING: RIDE IN MEXICAN COUNTRIES), TANGERINE DREAM (Bernard WEADLING SYNTH OF THE ART), alors qu'à d'autres moments, la composition se montre plus originale (Olivier RONGIONE, Nick WALD, Ludovic GROMBERT).

SYNTH'AXEest un CD sympa, même si on aimerait un peu plus de personnalité et de recherche.

Disponible chez :
DIGITAL CONCEPT
Le Jas Neuf, 7 allée des Tilleuls
13620 CARRY LE ROUET
Tél. 42 44 97 00
Fax. 42 45 39 62

SUITE MEGALIQUE APOCALYPTICO FOULFUITIQUE

Philippe, l'Enfant de Dagobert

Philippe, l'Enfant de Dagobert fait partie de MIDI COMEDIE et en tant que tel participait à la compilation SUCCYNTH. Il s'était alors déjà fait remarquer, mais là... C'est tout simplement superbe et confirme une personnalité musicale très forte. A



l'image du titre, de la pochette et du livret, cette SUITE MEGALIQUE... nous plonge dans un maelström sonore conduit de main de maître par un alchimiste on ne peut plus inspiré. C'est



grandiose sans pour autant céder à la facilité du plaquage d'accord de gros sons. Il y a un véritable travail de compositeur derrière et on pense souvent à un VANGELIS pour la puissance et la qualité d'orchestration sur ce que je subodore être en grande partie improvisée. Le placement des percussions à des lustres de la boite à rythme mécanique, l'originalité de la palette sonore, les alternances de volume, la virtuosité de l'interprête... font qu'on ne peut échapper à cette tornade musicale une fois le CD lancé.

Parmi les références, on trouve MOEBIUS, BILAL, DRUILLET, MAGMA, Steve ROACH, John BOORMAN. Un ensemble de personnalités qui se sont créé une stature indétronable en cherchant constamment à explorer un univers très personnel sans céder à la facilité. Philippe l'Enfant de Dagobert est sur leurs traces et c'est si rare de se retrouver face à un véritable compositeur, qu'on en peut qu'applaudir.

A découvrir d'urgence !!!

Disponible chez :
DELTA STUDIO
87, rue Georges Potie
59120 LOOS
Tél. 20 07 54 15

Godefroy de MAUPEOU



C-LAB FALCON X

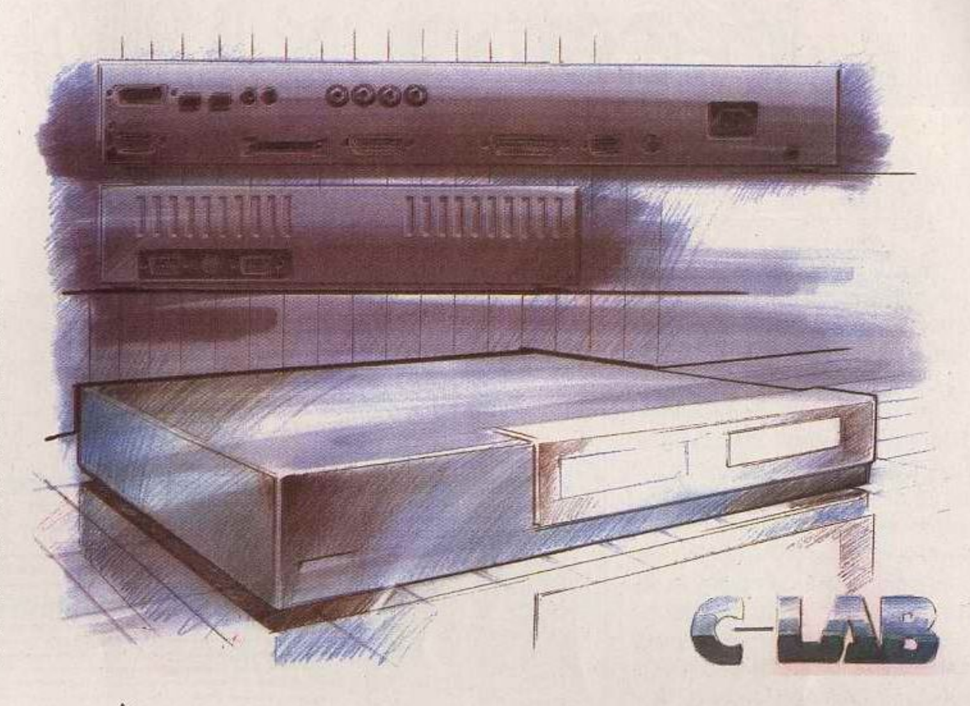
A l'heure où vous lirez ces lignes, le FALCON X sera peut-être sorti. Peut-être, car Berkhard BURGEROF est très exigeant avec la qualité des boîtiers, et a déjà renvoyé deux fois ceux-ci à la fabrication.

On en sait toujours pas plus, si ce n'est qu'il s'agit vraissemblablement du MARK I recarrossé avec des options comme les sorties SPDIF, un lecteur CD ROM ou encore un lecteur SYQUEST intégré. Sur les croquis, on distingue une prise DIN supplémentaire (identique MIDI) sur le côté droit. A quoi servira t'elle ? Il est également possible que le processeur soit cadençé à une fréquence supérieure à 16 Mhz, mais ce n'est qu'une supposition tirée d'une discussion avec C-LAB il y a deux mois. Quant aux sorties et entrées audio, elles sont en jack 6.35. Le prix, lui, devrait avoisiner les 6950,00 F (version 4 mégas sans disque dur) ce qui peut paraître un peu cher au premier abord. Ce qu'on sait aussi c'est qu'il devrait y avoir vraisemblablement un bundle avec des programmes (AUDIO TRACKER ?) pour rendre le successeur des MARK I et II attractifs sur le plan financier.

La grosse évolution, ce sera pour le MARK III, FALCON AUDIO ou encore l'AUDIO WORKSTATION selon le nom employé pour



désigner le véritable fer de lance que C-LAB compte lancer durant l'année 96 (mars/avril ?)



En attendant, pour couper court à toute idée selon laquelle les MARK I et II ne sont que des FALCON ATARI réassemblés, jetez un oeil sur les cartes mères et vous verrez le nombre 95 estampillé et attestant qu'ils sont bien RECENTS ET FABRIQUES par C-LAB.

Sans pour autant avoir d'exclusivité sur la distribution des FALCON C-LAB, l'APAK et MMS se démènent actuellement pour les nouveaux rapaces en provenance d'Allemagne en pratiquant des tarifs attractifs aux revendeurs et assurant le SAV officiellement de tous les FALCON qui sortent de chez eux (y compris par un revendeur tiers) et proposent même un service de pièces détachées pour ceux qui le désirent (centres de réparation par exemple). Saluons cette initiative qui permet d'assurer un véritable suivi à notre ordinateur favori. Notez au passage qu'il sera possible à tout possesseur de FALCON C-LAB ou ATARI (selon les révisions là) de le mettre à niveau en FALCON X (boîtier et modifications audio).

Sur ce, je vous laisse méditer sur les superbes croquis du non moins superbe boîtier (et je sais de quoi je parle puisque je l'ai vu de mes propres yeux) de ce FALCON X qui sera promotionné à sa juste valeur par le biais d'une double page dans KEYBOARDS entre autres (et ST MAG ?).

Godefroy de MAUPEOU



16 canaux MIDI ?

avec la participation de :

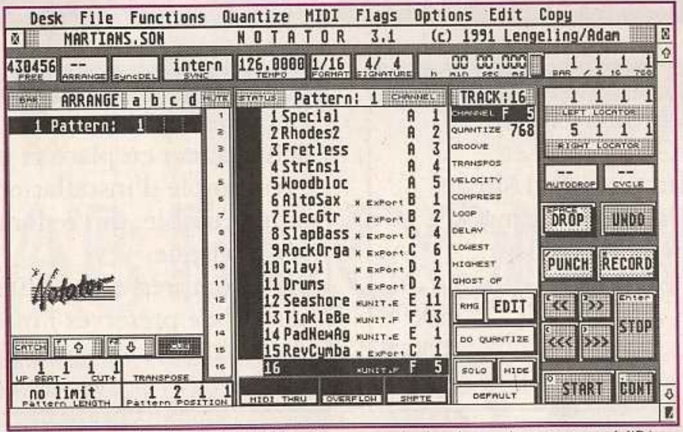


La norme MIDI autorise seize canaux, qui aujourd'hui sont très rapidement insuffisant. Comment faire pour dépasser cette limite fatale.

Les synthés MIDI de première génération datant des années 80, comme les Juno Roland ou les premiers DX7 Yamaha, étaient des instruments polyphoniques monotimbraux, c'est à dire qu'ils ne pouvaient jouer qu'une seule sonorité de nature différente à la fois. Le musicien désirant travailler simultanément avec plusieurs sons devait utiliser plusieurs instruments, un instrument par canal MIDI, dans la limite de 16. Bonjour l'empilage de claviers ou d'expandeurs. Pour palier à cet inconvénient, les constructeurs ont commencé à accumuler les modules dans le même boîtier, ce qui a amené la naissance du fameux TX 816 Yamaha en 1984 comprenant huit modules de DX7 dans un même rack. La encore, les 16 canaux MIDI étaient largement suffisant, le module pouvait être commandé par 8 canaux, et un second par 8 autres si le besoin s'en faisait sentir, mais la dépense n'était pas à la portée de la bourse d'un amateur. C'est en 1987 que Roland a démarré la saga des instruments multitimbraux à prix abordables avec le fameux MT32, reprenant la synthèse de l'extraordinaire D50, pouvant être piloté par MIDI sur neuf canaux différents. Début 90, le Sound Canvas arrive, polyphonie 24 notes, 9 kits de batterie, 315 sons, et surtout 16 voies de multitimbralité, le tout dans un demi-rack peu encombrant, pas trop cher, une vraie bombe qui pousse le MIDI dans ses derniers retranchements, car les 16 canaux sont définitivement utilisés.

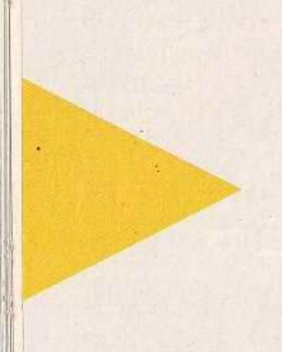
Trente-deux canaux MIDI

Les instruments des années 95/96, comme le Sound Canvas SC88 Roland, le MU80 Yamaha, le Korg, certains synthés, peuvent supporter 32 canaux MIDI, avec une polyphonie de 64 notes et même parfois plus. Dépasser technologiquement la limite des 16 canaux n'est pas très compliqué, ce qui l'est plus est de garder une compatibilité avec le matériel des générations précédentes. Donc la solution consiste à garder des modules de 16 canaux, et de les multiplier de façon physique en utilisant plusieurs lignes MIDI, à qui on donnera une étiquette, A, B, C ou D si on se limite à 4 lignes de 16 canaux, soit 64 canaux MIDI. Le générateur de données MIDI, par exemple le clavier ou synthé maître, devra être équipé d'autant de sorties MIDI qu'il y aura de lignes de 16 canaux, c'est le cas de nombreux claviers maîtres tels les Fatars Studio 2001 (4 MIDI Out, 4 MIDI In), Studio 900 (2 MIDI Out), Quasimidi Cyber 6 (2 MIDI Out), Yamaha, Roland, etc. Encore plus important, le matériel d'informatique musicale devra être adapté, et votre Atari séquenceur devra pouvoir gérer les canaux multiples. Deux conditions sont indispensable, le logiciel séquenceur devra pouvoir gérer les différentes lignes MIDI A, B, C, D, etc. et l'ordinateur devra être muni d'une interface physique, généralement une extension branchée dans le port cartouche, ajoutant à la sortie MIDI déjà présente sur l'ordinateur plusieurs autres sorties, trois par exemple si vous désirez bénéficier de quatre lignes physiques de 16 canaux MIDI. C'est ce que proposent Steinberg et Emagic en extension de leurs séquenceurs Cubase ou Notator, (N.D.L.R. ou plus récemment Protechnic et Soundpool avec le MO4), capables de gérer plusieurs lignes MIDI, six par exemple pour Notator, à l'aide d'interfaces spécialement conçues pour l'Atari comme l'Export et Unitor. Sur l'expandeur, vous devrez aussi avoir plusieurs entrées MIDI, une par lot de 16 canaux, par exemple, le Sound Canvas Roland SC88 comporte deux entrées MIDI In, A et B. Si vous utilisez trois modules de synthèse, par exemple un SC88 Roland, un Korg à 16 canaux et un E-mu à 16 canaux, vos quatre lignes de 16 canaux seront définitivement occupées. Sachez aussi que certains Atari customisés, comme par exemple le Melody, Falcon Rack System de MMS, équipé de la nouvelle carte mère C-Lab, comporte d'origine ces sorties MIDI multiples qui vous permettront de travailler simultanément l'audio numérique multipiste et la séquence MIDI sophistiquée avec des logiciels du type Cubase. Un véritable studio audio et MIDI professionnel pour un prix de 16.000 F environ.



L'écran principal de Notator SL permet d'assigner les canaux MIDI aux sorties physiques A, B, C, D, E, F pour 96 canaux MIDI, avec l'interface Unitor II et et l'extension Export.

Alain MANGENOT



PROGRAMMATION

dirigé par MARC ABRAMSON

Ça "WIME" chez PARX !

Le nombre de licences accordées aux développeurs désirants réaliser ou utiliser les modules RIM, WIM, IFX, le Memory manager et... dans leurs PRG atteint les 40. La nouvelle version du KIT (en Français et en Anglais) leur a été distribuée. Rappel : ce kit est disponible sur simple demande, il permet de réaliser des modules en ASM ou en C et de les utiliser dans n'importe quel langage.



les nouveaux drivers GDOS (2)

Nous allons continuer ce mois-ci l'exploration des nouveaux drivers d'imprimantes GDOS. Je profite de ce chapeau pour rassurer ceux d'entre vous qui attendent avec impatience le retour de la rubrique DSP; ce sera pour le mois prochain (avec tous les fichiers sur la disquette, promis juré) !

PETITE MISE AU POINT

Quelques erreurs se sont glissées dans l'article du mois précédant et de nombreuses personnes (beaucoup trop à mon avis) nous l'ont fait remarquer, vivement!

Tous d'abord, il est vrai que 150Ko de mémoire libre ne suffisent pas toujours pour imprimer un document, en fait la mémoire requise par les drivers dépend de beaucoup de chose, alors au lieu d'annoncer une valeur par défaut, j'aurais mieux fait d'annoncer une valeur par excès. Ainsi si vous désirez imprimer sur une EPSON Stylus Color en 720 DPI, CYMK, vous aurez besoin de :

100 Ko pour le driver proprement dit.

16 Ko pour SpeedoGDOS.

128 Ko utilisés par le driver pour sa gestion interne.

65 Ko par image Bitmap.

Ce qui nous amène à 309 Ko pour une image.

Donc c'est vrai, il faut un peu de mémoire disponible, mais c'est la moindre des choses. Et puis allez voir sur Macintosh ou sous Windows si vous pensez que 310 Ko c'est beaucoup ; vous ne serez pas déçu ! Sur ATARI on a besoin de 310 Ko (et de 45 minutes) pour imprimer en 720 dpi une image de 15 Mo, alors que sur Mac IIci (68030 à 25 Mhz, 12 Mo de RAM, système 7.1, driver 2.03 EPSON Stylus COLOR II (ouf, j'ai fini)), premièrement vous ne pouvez pas imprimer votre image de 15Mo (puisque vous n'avez "que" 12 Mo de RAM), deuxièmement en se contentant d'une image plus petite (3 Mo), il faut pas mois de quatre bonnes heures au pauvre Mac pour sortir la dite image. Dans les deux cas le tramage utilisé est le Floyd Steinberg, et le résultat est strictement identique du point de vue de la qualité. Donc vous voyez, il n'y a pas de complexes à avoir!

J'ai également omis de vous parler de ce qui ne marchait pas, autrement dit des problèmes de compatibilité. Je vais donc le faire maintenant :

COMPATIBILITÉ DES DRIVERS

Il y a en effet quelques problèmes de compatibilité notamment avec l'impression des textes.

Tout d'abord les effets normalement applicables aux textes (souligné, contour, gras, ombré, italique et léger) ne sont pas tous supportés. Ainsi, l'effet contour ne doit pas être utilisé car il fait planter le driver sous SpeedoGDOS. Vous devez savoir que cela fonctionne très bien avec NVDI et que la prochaine version de SpeedoGDOS devrait corriger ce problème (qui n'est pas dû au driver). Quant à l'effet ombré, il n'est pas pris en compte du tout (mais n'occasionne pas de plantage), là c'est un bug des drivers qui n'en n'est pas vraiment un, puisque ATARI n'a jamais supporté cet effet dans ses drivers d'imprimantes (nous corrigerons sans doute cela bientôt). Tous les autres effets fonctionnent sans problèmes.

L'autre problème majeur vient des polices Bitmap qui ne sont pas toujours correctement gérées, là encore cela peut marcher ou non, planter ou non suivant le GDOS utilisé.

Enfin la taille en points des polices vectorielles peut ne pas être affectée correctement lors de l'appel de vst_arbpt() si cette taille n'est pas définie dans le fichier EXTEND.SYS. Ce bug vient de l'actuelle version de SpeedoGDOS et a d'ores et déjà été corrigé dans la prochaine version.

Dernier point en se qui concerne la compatibilité, ces drivers fonctionnent sous MultiTOS (même avec la protection de la mémoire activée), sous MagiC (même en multitâches préemptif) et même sous MagiCMac. De plus ils ne sont pas "bloquant", c'est à dire que contrairement aux anciens drivers ils ne stoppent pas le noyau multitâches.

Mis à part cela les drivers fonctionnent sur toute la gamme ATARI à condition que vous disposiez d'un disque dur. De toutes façons il faut un disque dur pour faire fonctionner SpeedoGDOS, et il faut SpeedoGDOS pour faire fonctionner les drivers!

LES BINDINGS

Cette fois-ci vous trouverez sur la disquette les bindings pour Pure C correspondants aux nouveaux appels GDOS mis à votre disposition par les drivers. Pour utiliser ces nouveaux appels, rien de plus simple, il suffit de programmer en Pure C (et oui, je sais certains d'entre vous programment en GFA Basic ou en Assembleur, aux premiers je dirais que ça leur fera une très bonne occasion et un très bon prétexte pour se mettre au C quant aux seconds je dirais que s'ils veulent programmer le GEM et s'ils ne sont pas masochistes ; qu'ils laissent tomber l'assembleur (j'ai du mal à croire que c'est moi qui ai écrit ça !Je) Je disais donc qu'il suffit de programmer en Pure C et d'insérer le code suivant au début de chaque module faisant appel aux fonctions du driver :

#include ‹PRN_BIND.H›

Il faudra également ajouter le module "PRN_BIND.C" à votre projet (fichier PRJ).

PROGRAMMONS !

Imprimer oui, mais quoi?

En fait il n'y a pas trente six types d'objets imprimables, il y en à précisément trois; on peut imprimer du texte, des graphismes vectoriels et des images bitmap.

L'impression de texte se fait par les fonctions :

v_gtext() pour les fontes bitmap (à proscrire)

v_ftext() ou v_ftext16() pour les fontes vectorielles, la seconde fonction permettant de placer encore plus précisément le texte.

L'impression d'image se fait via v_bit_image()

L'impression de graphismes vectoriels est gérée par quasiment toutes les autres fonctions :

v_bar(), v_ellipse(), v_pline(), v_fillarea(), etc...

En fait travailler avec l'imprimante est aussi simple que de travailler avec l'écran, puisque de votre point de vue, l'imprimante n'est qu'un écran dont les dimensions sont bien plus grandes que 640x480 pixels!

Pour imprimer, la première chose à faire est d'ouvrir une "station de travail" imprimante :

La fonction suivante ouvre le périphérique dont le numéro est passé en paramètre, ce doit être un nombre compris entre 21 et 30 pour l'imprimante. Conventionnellement 21 fait référence à l'imprimante par défaut. Cette commande renvoie un handle supérieur à zéro si tout c'est bien passé ou un nombre négatif ou nul s'il y a eu une erreur.

```
int open_dev(int dev)
{
	int i;
	int handle;
	for (i=0;i<10;i++)
	{
		_VDIParBlk.intin[i]=1;
	}
	_VDIParBlk.intin[0]=dev;
	_VDIParBlk.intin[10]=2;
	v_opnwk(_VDIParBlk.intin,&handle,_VDIParBlk.intout);
	return handle;
}
```

Il serait bon maintenant de connaître le nom de l'imprimante sélectionnée.

```
char nom[27];
int dummy,version,lib_version,type;
type=vq_driver_info(handle,&lib_version,&version,&dummy,&dummy,nom))
```

Si type=-1 alors vous êtes bien en présence d'un nouveau driver, sinon il s'agit d'un driver "normal".

Le nom de l'imprimante comprend 26 caractères plus l'octet nul de fin de chaîne.

Le numéro de version du driver au format BCD est retourné dans la variable "version". De même la variable "lib_version" contient le numéro de version de la librairie couleur utilisée. En tant que programmeur vous devez savoir que le numéro de version de l'imprimante ne varie que si une modification de la gestion d'une imprimante particulière a été effectuée. Par contre le numéro de version de la librairie est une indication sur le driver en général. En fait pour vous le plus utile est de connaître le numéro de la librairie afin de déterminer les caractéristiques du driver en question (les éventuelles corrections de bugs). Par contre le numéro que vous devriez afficher à l'écran, car c'est celui qui intéresse l'utilisateur, est le numéro de version du driver pour son imprimante.

Voici la marche à suivre pour trouver les autres informations utiles :

```
int xres,yres,colors;
int *intin=_VDIParBlk.intin;
int *intout=_VDIParBlk.intout;

vq_extnd(handle,0);

Résolution horizontale et verticale :
xres=intout[0];
yres=intout[1];
```

Vous pouvez également récupérer dans intout(2) et intout(3), respectivement la largeur et la hauteur d'un pixel de l'imprimante exprimé en microns. Le problème est que cette valeur n'est pas assez précise pour des imprimantes haute résolution comme les EPSON Stylus qui ont une résolution de 720 dpi ce qui nous met le pixel à 35.278 microns qui est donc arrondi à 35 microns. Vous allez me dire, on ne va pas chipoter pour 0.278 microns ; jugez par vous-même:

Si on essaye de retrouver le nombre de DPI de l'imprimante voila ce que cela donne (2.54/35) * 10000 = 725 DPI. ça fait désordre lorsque vous affichez cela à l'écran, l'utilisateur sachant pertinemment que son imprimante fait 720 DPI et pas 725!

Le nombre de stylo (couleurs prédéfinies) est retourné dans intout(13).

colors=intout(13);

Cette valeur vaut systématiquement 256 avec les nouveaux drivers, et les couleurs prédéfinies sont les même que celles de l'écran lorsque vous êtes en mode 256 couleurs (sur Falcon ou TT).

Il est clair que l'on est pas limité à 256 couleurs, il s'agit ici uniquement des couleurs préréglées.

Voici pour vous en convaincre :

vq_extnd(handle,1);

intout(5) vaut alors zéro ce qui indique qu'il n'y a pas de "color lookup table (lut)". Conclusion nous sommes soit en mode True Colors soit en Monochrome, mais nous savons que nous ne pouvons pas être en monochrome puisque colors est supérieur à 2.

intout(2) indique quels sont les effets de textes supportés. Cette variable est importante, en effet si tous les programmeurs s'en souciaient, il y aurai moins de plantages. Cette variable est un champ de bit ou chaque bit indique si un effet est disponible :

bit 0 : gras
bit 1 : léger
bit 2 : italique
bit 3 : souligné
bit 4 : contour
bit 5 : ombré

Il nous manque encore quelques renseignements pour faire "bonne impression" ; la résolution en DPI de l'imprimante ainsi que ses marges.

```
int haut,bas,gauche,droite,xdpi,ydpi;
vq_margin(handle,&haut,&bas,&gauche,&droite,&xdpi,&ydpi);
```

Renvoie dans haut, bas, gauche, droite respectivement la marche haute, basse, gauche et droite de l'imprimante. Cette marge est exprimée en pixels. Il convient donc de ne pas essayer d'imprimer un objet à l'intérieur de marges, car il ne sera ignoré par le driver. En général les marges des imprimantes modernes tournent autour de 5mm.

xdpi et ydpi contiennent la résolution respectivement horizontale et verticale de l'imprimante en pixels par pouce. Je vous rappelle qu'un pouce vaut 2.54 centimètres.

IMPRIMONS

Il ne reste plus qu'à effectuer notre premier travail d'impression qui devra comprendre du texte, du graphisme vectoriel et au moins une image bitmap.

L'impression des images bitmap est effectuée grâce à la fonction vbit_image())dont voici la syntaxe :

```
void v_bit_image(handle,nom,ratio,xscale,yscale,halign,valign,pxy); int
handle,ratio,xscale,yscale,halign,valign;
int pxy[4];
char *nom;
```

Handle est l'handle du périphérique, comme pour les autres fonctions.

Nom est le nom de l'image qui doit être au format IMG monochrome ou TGA type 2 non compressé 16,24 ou 32 bits.

Ratio indique si les proportions de l'image doivent être conservées. si ratio=O, alors elles ne le seront pas. Faites très attention, cette option constitue un piège ; en effet les proportions de l'image sont calculées par la VDI en pixels, or il se peut très bien que votre imprimante n'ai pas des pixels carrés, ce sera le cas si vous imprimez en 360 dpi par 720 dpi par exemple (EPSON stylus Color IIs) ou 300 dpi par 600 dpi (imprimantes HP). Dans ce cas l'image sera aplatie si vous demandez à ce que les proportions soient conservées. D'une manière générale, vous devez positionner ratio à zéro et calculer vous-même les coordonnées de l'image en fonction de sa résolution de celle de l'imprimante (l'image peut très bien présenter un ratio différent de 1:1).

xscale et yscale indiquent s'ils valent O que le facteur d'agrandissement de l'image doit être fractionnaire sinon ils doit être entier. Ceci fonctionne pour les images IMG. Dans le cas des images TGA, le rapport est toujours considéré comme fractionnaire. En fait le mode entier n'est là que pour assurer la compatibilité avec les très vieux drivers qui ne savaient pas gérer un facteur d'agrandissement fractionnaire.

Halign et valign indiquent d'après le tableau suivant la position de l'image dans le cadre définit. Cela n'est vraiment utile que dans le cas ou xscale/yscale vaut 1 (entier). halign s'applique au positionnement horizontal tandis que valign s'applique au positionnement vertical.

valeur	halign	valign
O	gauche	haut
1	centre	centre
2	droite	bas

Enfin pxy contient les coordonnées du rectangle dans lequel doit être affichée l'image.

pxy(O) : abscisse du point supérieur gauche
pxy(1) : ordonnée du point supérieur gauche
pxy(2) : abscisse du point inférieur droit
pxy(3) : ordonnée du point inférieur droit

Enfin vous devez savoir que les modes d'écriture ne sont pas gérés par vbit_image())qui fonctionne donc toujours en mode "remplacement". Par contre le "cliping" fonctionne très bien. Il est également possible de spécifier des coordonnées supérieures (en positif ou négatif) à la taille de la page, ce qui permet l'impression de poster sur plusieurs feuilles par exemple.

Pour imprimer du texte vectoriel, on procède comme pour l'écran. Je vous renvoie donc aux nombreux articles traitant de ce sujet parus dans ce fabuleux magazine que vous tenez actuellement dans vos petites mimines. Vous pouvez aussi regarder le listing accompagnant cet article et qui doit se trouver sur la disquette (!?).

Une des nouvelles fonctionnalités de ces drivers d'impression est la possibilité de diriger l'impression vers un fichier. Vous pouvez décider cela grâce au CPX de paramétrage du driver.

Dans ce cas trois fichiers seront créés, ils portent les nom xxxxx.PRN, xxxxx.TXT, xxxxx.PGS où xxxxx est un nombre. Le fichier PRN est le fichier imprimable comprenant toutes les commandes et les données à envoyer à l'imprimante. Vous pouvez par exemple glisser ce fichier sur l'icône de l'imprimante et constater que celle-ci imprime alors votre document. Le fichier PGS contient une suite de longs mots représentant les offsets de page dans le fichier PRN, ainsi le premier long mot indique à quel endroit du fichier PRN commence la deuxième page du document (la première commençant toujours au début du fichier). Enfin le fichier TXT contient des informations sur le document imprimé telles que la date et l'heure, la résolution de l'imprimante, le type de tramage utilisé, etc... Parmi ces informations on trouve le nom du document, le nom du créateur du document, le nom du programme ayant imprimé le document ainsi qu'un éventuel commentaire.

Ces quatre informations doivent donc être spécifiées par l'application ayant imprimé le document. Pour ce faire, il existe une fonction :

```
void vs_page_info(handle,type,txt);
int handle,type;
char *txt;
```

type spécifie quelle est l'information envoyée. Les valeurs possibles sont APPL (application ayant imprimé le document), DOC (nom du document), CREAT (créateur du document), REM (remarque, commentaire). Ces constantes sont définies dans PRN_BIND.H.

txt est un pointeur sur une chaîne de 63 caractères maximum (octet nul final non compris).

Cette commande doit être appelée avant v_updwk().

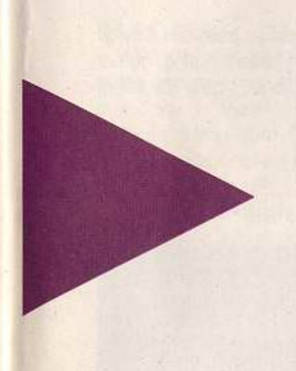
LE PROGRAMME

Je vous en parlais y'a pas deux lignes. Il met en pratique ce que nous venons de voir. Pour fonctionner, ce programme a besoin de SpeedoGDOS ou de NVDI ainsi que d'au moins une fonte vectorielle installée. Et bien entendu d'un nouveau driver. D'ailleurs vous pouvez vous procurez ces nouveaux drivers sur le BBS Brazil ainsi que sur le BBS THE. Pour les heureux possesseurs d'imprimantes EPSON Stylus, vous pouvez demander ces drivers directement à EPSON ou bien les télécharger sur le BBS d'EPSON. Enfin il y avait un de ces drivers sur la disquette STMAG du mois dernier (celui de l'EPSON Stylus COLOR).

Ce programme imprime un texte vectoriel en couleur ainsi que deux images bitmap TGA 24 bits et enfin quelques cercles concentriques de toutes les couleurs.

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. On se retrouve le mois prochain normalement en rubrique DSP. D'ici là, comme le veut la formule consacrée, faites "bonne impression".

Mathias AGOPIAN



DOMAINE PUBLIC

dirigé par Jean Jacques ARDOINO



le fils du retour de la vengeance

Plein de bonnes nouvelles ce mois-ci : après plusieurs mois où les sharewares se raréfiaient, voici que ça sursaute de partout. Et, par conséquent, après plusieurs articles introduits par des impressions un peu négatives, je me permettrai, dans celui-ci (et, je l'espère, les suivants !) d'avancer une vision plus optimiste de la situation. Pas pour marteler des utopies sur un quelconque renouveau de nos machines, mais plus pour souligner que, quand activité il y a, ça donne d'excellentes choses. Et je vais m'efforcer de vous résumer tout cela.

La première chose marquante de ce mois, c'est une remontée appréciable du nombre de sharewares, tant dans les nouveautés que des mises à jour. Plus de quinze mégas ! Il faut dire qu'il y a quelques merveilles spécifiques au Falcon et ça donne vite de gros fichiers. J'en profite pour préciser que, parmi les rubriques habituelles des pages Diskimage (Bureautique, Graphisme, etc.), il en est apparu une nouvelle, restée discrète dans le dernier numéro du fait d'une petite erreur de mise en page : c'est la rubrique Falcon. Pourquoi mettre les programmes Falcon à part ? Parce que les Falcons ont rarement des lecteurs de disquettes 360 Ko et que ces références Falcon correspondent à des disquettes de 1.44 Mo sans supplément de prix.

J'adhère complètement à cette démarche. Bien sûr, cela implique plus d'espace-disque à remplir, mais je pense que c'est très certainement autour de cette machine que l'activité a des chances d'être la plus vivace. Cela ne veut pas dire que les autres machines soient périmées. Le TT que j'utilisais jusqu'à présent est une excellente machine qui a cristallisé beaucoup de passions. Le ST (F & E) reste une machine très utilisée mais ne cache plus guère ses limites devant les possibilités offertes par beaucoup de programmes.

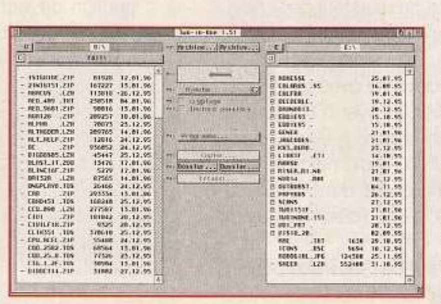
Les ST ont encore de quoi faire tourner beaucoup de choses, mais leurs propriétaires auraient tout à gagner à changer leur machine pour un Falcon. C'est l'ouverture à des résolutions graphiques plus intéressantes (même si tout le monde convient qu'elles restent insuffisantes), c'est le gros son, c'est l'ouverture à des applications Falcon, pour lesquelles leurs auteurs aimeraient trouver plus d'intéressés, tout en gardant une excellente compatibilité ST (il y a BACKWARD et STE2FALC mais même sans : je vois bien tourner sur ma machine des programmes en STOS patchés alors que c'était impossible sur TT).

Le Falcon reste cher ? C'est vrai, hélas ! Mais on en trouve d'occase à des prix très intéressants. Alors... Il faut savoir ce qu'on veut. Si on souhaite poursuivre un bout de route avec le GEM et la machine qui va autour, une machine plus rapide et plus ouverte me semble indispensable. Et, si le Medusa est très très rapide, il demande un certain investissement, tandis que le Falcon est plus directement accessible, malgré tout ce qu'on peut en dire.

Conjointement, on note un certain regain d'activité sur les serveurs ftp. Bien entendu, il reste à voir si cette tendance se confirme mais, aujourd'hui, elle est particulièrement notable. Par exemple, si vous allez faire un tour sur ftp.cnam.fr, vous y trouverez plus de choses qu'on n'en avait vu durant les six derniers mois réunis.

Enfin, des auteurs et d'autres ataristes utilisent l'e-mail soit pour m'envoyer leurs oeuvres, soit pour me signaler qu'elles existent. Et c'est une excellente chose : l'information circule. Mais, pour qu'il n'y ait plus de malentendus, je demanderai aux quelques auteurs qui souhaiteraient mettre des limites à la diffusion de leurs créations de bien vouloir le préciser en temps utile. Je suis toujours ravi de tester les programmes qu'on m'envoie tant qu'on ne me fait pas marcher sur des oeufs.

Ah ! Et un autre truc aussi : soyez sympas, essayez de donner un minimum de précisions quant aux machines et aux résolutions. Lançant certains jeux, la tronche de l'écran m'indique que je ne suis pas dans la bonne résolution, mais après plusieurs essais divers



je ne sais pas si je suis sur la bonne machine, si je dois désactiver NVDI, démarrer avec Control, mettre le jeu sur disquette, où je vais trouver la bonne résolution et même si j'ai choisi le bon moniteur, ou encore s'il n'y a tout simplement pas un bug dans le programme. Et si, après vingt essais, ça ne marche toujours pas, je finis par laisser tomber, c'est normal. Vous comprendrez qu'on gagnerait du temps avec quelques indications supplémentaires...

Avant d'attaquer les petites nouveautés, auxquelles je joindrai une application Falcon qui n'a pu être testée avant (et il en sera ainsi chaque mois), voyons les updates de vos sharewares préférés.

LES MISES A JOUR

Bien entendu, personne ne sera surpris d'apprendre qu'il est sorti de nouvelles versions de Two in One et WWW, ce sont des applications en constante ébullition. Two in One 1.51 apporte quelques corrections à la 1.50, WWW 1.16 s'affine et se consolide et on trouvera aussi une version 1.1 encore plus récente de CAB.

A propos de Two in One, il se passe une chose curieuse sur mon Falcon : impossible d'accéder à l'info sur un dossier. Dans une archive ça ouvre le dossier, normal, mais autrement ? J'ai toujours eu accès à l'info sur un dossier sur STE, TT ou MagiCMac, ce n'est vraiment que sur Falcon que la fonction est inhibée... en tous cas sur MON Falcon, puisqu'il semble que personne d'autre n'ait signalé ce problème à l'auteur. Et, toujours à propos de Two in One, J.–Michel Coinus nous livre simultanément un RSC français pour la 1.51.

Une nouvelle version de "C'est quoi Donc", application sympathique qui vous renseignera sur la nature de vos documents grâce aux headers de fichiers, un Idealist 3.7 (dont les RSC, par ailleurs, ont été traduits

en français par J.–Michel Coinus), une version 3.02 de LIB_RTF et la version 1.02 de Multicomptes. Après une nouvelle version de Sweetel 2, on pourra disposer de Swiftel 1.38, l'émulateur Minitel de Sweetel 2 également disponible séparément. Un bon émulateur d'ailleurs, en freeware ou, plus exactement, en e-mailware. Il faut noter un conflit avec Let Them Fly (en tout cas sur Falcon) qui entraîne l'apparition sans fin d'une boîte "Appel illégal à une fonction AES" quand on ouvre la fonction "Emulateur/Mode d'émulation".

Ceux qui ont apprécié Calamus Table Generator seront sans doute contents de trouver une version française, 1.2 seulement, mais peut-être plus abordable. Et Config SL, avec sa version 2.2, s'est fondamentalement transformé depuis la 1.1 : diverses fonctions ont été ajoutées, dont l'archivage de documents avec leurs polices (et l'installation des polices dans leur répertoire lors d'un désarchivage, ce qui est encore plus pratique !), la réalisation d'un catalogue de polices, la recherche d'une chaîne de caractères dans les documents Calamus, etc. Une précision importante pour les utilisateurs sur Falcon qui auront la mauvaise surprise de rencontrer des problèmes de redraw après chaque utilisation du sélecteur de fichiers : un bouton "Falcon Redraw" règle effectivement le problème.

Tournons nous vers le graphisme avec une version 2.2 de Faster Than POV, un MPEG Fever 1.07, une nouvelle version 1.20 du french grapheur Graph, et EB Model 2.56a apporte un UNDO paramétrable et à plusieurs niveaux, des améliorations dans la gestion des CSG et la création de BLOBS (assemblages de sphères).

Le développement autour de Gemini se poursuit avec la release 8 des Mupfel Tools, tandis que M›Desk revient avec une version 1.32. Le panneau de contrôle alternatif ZControl en est à la version 0.23. Quant à UDO, c'est toujours la même version, mais cette fois en anglais, ainsi que son manuel (au format UDO mais il y a aussi une aide au format ST-Guide). La traque des virus n'est pas oubliée puisque Viren Detektor propose une version 3.1s (mises à jour peu fréquentes, mais régulières). Et une nouvelle version de First Guide, la 01/96, qui supporte le TIMG (IMG True Color) et les nouveaux modes JPEG. Et, si vous utilisez une sauvegarde sur streamer et déplorez le fait que Gemar date un peu, eh bien ce n'est plus vrai puisqu'il vient de sortir une version 3.0.

Du côté des jeux, nous trouvons aussi quelques mises à jour. Tout d'abord, un revenant, Poker Dice 2, sans fonctions nouvelles, toujours aussi lent mais, étant programmé en STOS, il est ici patché et fonctionne parfaitement sur Falcon. Molécule 3 a maintenant un mode démo et il est en français. Et nous avons un autre revenant, Towers, avec une version 1.5 permettant le jeu par modem sur toutes les machines.

DIRTY SOUND STUDIO 1.10

Cédric Ricard
Chemin des Bouviers
33138 Lanton

La première chose qu'on peut dire de ce multipistes numérique sur Falcon est qu'il s'agit d'un freeware. Réalisé avec BIG 2, son interface est bien conçue et, une fois familiarisé avec ses principes de fonctionnement, il devient très maniable. DSS n'étant pas terminé, un certain nombre de fonctions et d'articles de menus ne sont pas encore actifs, autant le savoir.

Première étape : créer ou ouvrir un fichier. Avant cela, les articles de menus semblent inactifs. On peut utiliser jusqu'à dix pistes, et c'est en fonction des caractéristiques du disque dur utilisé. Si on n'utilise pas trop de pistes, on pourra enregistrer sur un IDE rapide, mais le mieux est un SCSI, conforme AV si possible. DSS propose d'ailleurs un test de rapidité du disque dur, basé sur les routines de l'enregistrement multipistes. Sur du SCSI moyennement rapide j'ai essayé six pistes avec succès.

Ensuite on se dirige tout naturellement vers le studio d'enregistrement où apparaissent les "voies", comme sur une table de mixage. Deux voies sont réservées à l'enregistrement, les autres à la lecture. On pourra jouer sur le volume et le panoramique des différentes pistes. Les corrections de tonalité ne sont pas disponibles pour l'instant. Il est possible de placer des marques de façon à se rendre à divers points de l'enregistrement. Une fonction "AutoStart 0" permet de repartir du début à chaque commande de lecture. Une fonction de lecture en boucle serait bienvenue pour essayer des corrections sans devoir constamment manipuler le bouton de lecture. Et si elle pouvait se faire entre deux points paramétrables ce serait la cerise sur le gâteau !

Un éditeur de pistes permettra d'effectuer des opérations sur les pistes. On pourra ainsi libérer les pistes d'enregistrement après les avoir recopiées sur des pistes de lecture. Une fonction de magnétophone permet d'écouter les pistes. Mais, à moins que je n'ai pas trouvé le truc pour m'en servir, il ne semble pas fonctionner.

Un réglage du système sonore permet d'accéder à la matrice, de régler une fréquence d'horloge externe. La documentation manquera peut-être de précisions sur ce point pour l'utilisateur peu averti.

Les fonctions déjà présentes dans DSS en font un excellent outil aisément manipulable. Il pourrait naturellement amélioré, et c'est ce qu'a prévu son auteur puisque d'autres fonctions sont envisagées pour les prochaines versions : studio de mixage, utilisation des effets DSP, boîte à rythme, et MIDI peut-être... Je suggérerais bien une utilisation de raccourcis clavier pour le panneau de contrôle de la bande. Actuellement, seule la touche espace semble agir (fonction Stop). Il faut savoir ensuite que les fichiers créés par Dirty Sound ont un format qui lui est propre. Je verrais donc bien une possibilité d'exportation et, ce qui serait une seconde cerise, d'importation. On a déjà là un beau programme, certainement le must du mois ! Et comme il est de réalisation française, il ne devrait pas trop y avoir de problème d'assimilation des fonctions... Cela dit, étoffer un peu la doc ne lui ferait pas de mal. Et comme, je vous le rappelle, c'est un freeware, il serait de bon goût que les utilisateurs fassent part à l'auteur de leurs impressions et suggestions. Et qu'ils n'oublient pas de le féliciter !

DOUBLE BOBBLE

Leon O'Reilly
Reservoir Gods



On me demandait récemment pourquoi je l'avais laissé passer. Il n'aurait pas été juste que je reste sourd à cette remarque. Double Bobble est un jeu pour Falcon, il nécessite quatre mégas de RAM et tourne sous VGA, RGB et TV. Le démarrage de la machine avec la touche Control sera donc de rigueur pour la plupart des machines. S'il ne veut pas démarrer, il suffit de réessayer à partir d'une résolution compatible ST. Il devrait, à partir de là, retrouver ses petits. Pour ma part je l'ai lancé sans problème et sans désactiver les programmes au démarrage.

Dans les cent niveaux proposés par le jeu, il faut bien sûr éliminer les vilains monstres en leur jetant des bulles. Une fois touchée, il faudra encore absorber les bulles avant que les monstres ne se libèrent, encore plus vilains qu'avant. Ces opérations une fois réalisées donneront accès à tout moment à des bonus qu'il faudra bien sûr récupérer pour augmenter ses points et battre le score minable que j'ai fait.

Les monstres sont variables, certains lancent des projectiles, on peut rencontrer des bulles ayant des fonctions diverses (l'une accélère le jeu, une autre augmente votre portée et votre vitesse, d'autres génèrent des torrents, du feu, etc.). Il y a aussi quelques niveaux secrets.

On peut jouer à un ou deux joueurs (clavier, joystick ou joypad Jaguar), il est même possible de passer du jeu à un seul joueur en jeu à deux joueurs en cours de route.

Eh bien, je peux vous dire que c'est très bon. Très beaux graphismes en 320*240 true color, fluidité sans reproche, les niveaux sont variés, le son est composé de quatre voies à 50 kHz stéréo pour la musique, auxquelles s'additionnent deux voies à 50 kHz stéréo pour les bruitages. La musique est sympa, les bruitages aussi, et ils sont localisés dans la stéréo, c'est-à-dire que si vous attrapez un bonus à gauche de l'écran vous entendrez le son sur l'enceinte gauche.

C'est réalisé par Reservoir Gods (à qui nous devons déjà Tautology II). L'enregistrement au shareware ouvre droit à cent niveaux supplémentaires (tordus à souhait, est-il annoncé), à un éditeur de niveau, des infos sur les produits, la dernière version, etc.

On se demande vraiment pourquoi je l'avais laissé passer... Essayez-le, et vous verrez que c'est vraiment un truc à ne pas manquer !

TEKNOBALL

Pascal Ognibene
Cité Universitaire St Antoine
Ch. 224
69 chemin de St Antoine

06200 Nice



Voici un joli casse-briques en true color en shareware. La démo que je rends disponible comprend cinq niveaux jouables. Teknoball tourne sous VGA et RGB, ce dernier est d'ailleurs fortement conseillé car le jeu peut subir des ralentissements en VGA. Pas de question à se poser pour la résolution, le changement se fait automatiquement.

Il n'est pas nécessaire d'expliquer ce qu'est un casse-briques. Il faut savoir que celui-ci est bourré d'options tout au long de ses trente niveaux (enfin, je suppose, car je n'ai pas été au bout...). Tout est fait pour rendre le jeu varié à souhait. Une des particularités consiste en une épreuve spéciale tous les cinq niveaux. C'est d'ailleurs ici qu'il sera possible de sauvegarder le jeu en cours.

Les graphismes sont beaux (réalisés avec POV) et le jeu est effectivement très fluide. J'émettrai une petite critique pour le son : je trouve le niveau nettement faible. Si je monte la chaîne et n'y pense plus, je vais avoir des surprises dans quelque temps. Il y a quatorze voies de son en tout (huit pour les musiques et six pour les bruitages) et, bien entendu le DSP est utilisé et on est en 16 bits 50 kHz. Mais il faut tendre l'oreille...

Il arrive que la machine plante quand on quitte le jeu. Ce n'est pas grave, mais autant savoir qu'il ne faut pas s'en inquiéter. De toute façon, l'auteur conseille de faire un reset après avoir joué (non, pas entre chaque niveau...).

Et, autant vous le dire, le jeu est difficile. Mais il est aussi plein de richesse. Les bonus sont variés, le bonus "Boule supplémentaire" peut générer des boules par dizaines sur certains tableaux, vous trouverez des accélérateurs, des bombes, des aimants, etc.

Tout cela dans une réalisation soignée et riche en couleurs.

TTF-SPD ORGANISER 1.0

Vincent Godefroy
20 rue de Bel Air
50560 Gouville sur Mer

X-Boot aurait pu et dû le faire, mais il ne l'a pas fait : les polices restent boudées de la plupart des gestionnaires de démarrage. Il y a bien les accessoires de SpeedoGdos, mais ils ne sont pas pratiques : on ne voit, au même moment, que les polices actives ou les polices désactivées.

L'utilitaire conçu par Vincent Godefroy arrive donc à point nommé. Il va tout simplement renommer les polices que vous ne souhaitez pas utiliser. Comme X-Boot, il va modifier la dernière lettre de l'extension des polices Bitstream (.SPD) et TrueType (.TTF). Et les polices ainsi renommées ne pourront être chargées au prochain démarrage. De plus, si on utilise NVDI, on peut rescanner les polices sans être obligé de faire un reset.

Il n'est pas nécessaire d'épiloguer sur ce programme fort simple. Il suffit, pour l'utiliser, de cliquer sur les polices pour les désactiver ou les réactiver, puis de sortir en validant (ou non). Maintenant, je ne pourrai plus me passer de ce petit programme.

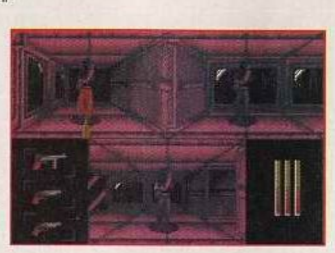
FIREFORCE

Roland Tomczac
13 rue des Déportés Résistants
44110 Châteaubriant

Ce jeu, inspiré de Dungeon Master et de Captive, vous place dans un univers futuriste dans lequel vous devrez accomplir un certain nombre de missions (vingt-trois réparties en trois scénarios, plus quinze actions brèves). Suivant le nombre de soldats (de un à trois) pour chaque joueur (également de un à trois), l'écran représentera jusqu'à trois champs de vision. Bien entendu, vos soldats sont armés et devront éliminer leurs adversaires au cours des différentes missions.

Si le déroulement du jeu implique de parcourir beaucoup de distance et d'explorer de nombreuses salles et couloirs, le jeu reste malgré tout un jeu d'action et résoudre les différentes missions demandera de la vitesse et des réflexes.

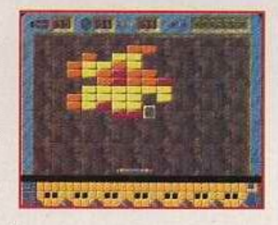
Si FireForce peut être joué sur toute machine (meeeeuh non, pas sur machine à écrire...) à condition de posséder un disque dur, c'est surtout un jeu conçu pour le Falcon (dont il utilise le DSP pour les modules soundtracker). Le jeu sera lancé en mode ST basse résolution.



Dès le démarrage, on voit que tout a été soigné : graphismes, musiques, bruitages... A ce propos, je regrette que ce soit fromage ou dessert, c'est-à-dire musique ou bruitages (il y a n programme pour chaque option). Le jeu est fluide sur Falcon, même quand trois joueurs se partagent l'écran. J'ai noté qu'il faut plus de trois mégas de libres pour que les musiques se chargent. Par ailleurs l'auteur signale un conflit avec Selectric. Le mieux est donc de démarrer avec Control afin d'éliminer tout risque d'incompatibilité et, surtout, de ne pas amputer le jeu de toute la mémoire qu'il pourrait utiliser.

La version non enregistrée ne propose que trois actions brèves, mais ca permet de se faire une idée du jeu avant de vite commander la version complète (car il n'est vraiment pas cher).

ZODIAX



Ce jeu date quelque peu, mais il ouvrira cette petite partie "Oldies but Goodies", c'est-à-dire les applications Falcon non testées au moment de leur sortie. Il s'agit d'un shoot them up tout ce qu'il y a de plus classique en scrolling horizontal. Vous dirigez un vaisseau qui traverse un parcours et rencontre des vaisseaux ennemis tous plus agressifs et dangereux les uns que les autres. Au passage vous ramassez des bonus qui augmentent vos capacités (bouclier, armes spéciales, récupération d'énergie, etc.) mais vous éviterez certains "bonus" qui vous conduisent droit à la destruction. A la fin de chaque niveau, vous devez combattre un adversaire plus coriace que les autres, cela s'entend.

Le joystick sera évidemment le moyen le plus approprié (et le seul, mis à part quelques fonctions au clavier) pour piloter votre vaisseau. Banal, me direz-vous. J'en conviens, mais j'aimerais voir votre tête si, pour contrôler un tel jeu, il fallait promener son nez sur l'écran. Et vous conviendrez à votre tour qu'un joystick, même banal, ça fait un peu moins nunuche...

Tant pour les graphismes et la fluidité que pour les effets sonores, la qualité est au rendez-vous, et on n'est vraiment pas loin du bon vieux R-Type, pour ceux qui ont connu.

AUTRES GATERIES

Deux démos d'abord qui vous permettront de découvrir Abacus, le nouveau tableur, et Pixart 3.30. Quelques magazines ensuite, dont l'AEO 409, les ST Report 1150, 1151 et 1201, et Falk'Mag n°1 et 2 (il s'agit, vous l'avez compris, d'un magazine dédié au Falcon ; il mérite le déplacement)(N.D.L.R. : il est chroniqué en REVUE DE PRESSE). Sans oublier le numéro 10 de JagMag, magazine allemand (contenant aussi du texte en anglais) consacré, vous vous en doutez, au Tarot de Marseille. Et enfin trois aides en français, la première en ASCII pour Diderot lui-même, la seconde et la troisième au format Diderot pour OCR 1.4 et WWW 1.16.

POUR FINIR

Eh bien, ça fait plaisir de pouvoir se dire : "Ce mois-ci, il y a des chouettes trucs". J'espère que vous en trouverez autant, de plaisir, à découvrir toutes ces nouveautés. Et, franchement, pouvoir annoncer quinze mégas de nouveautés sélectionnées, ça me fait aussi énormément plaisir. Non que je fasse dans la quantité, mais parce que ça faisait longtemps que je n'avais pas vu une telle santé dans l'activité shareware.

Alors, si vous êtes convaincus comme moi que cela peut être très utile tant aux utilisateurs qu'aux développeurs, continuez à m'envoyer des infos et vos créations, par courrier chez la Terre du Milieu ou bien par e-mail (jja@pressimage.fr).

Encore un mot sur un petit gadget du mois : Marsupilami. Vous connaissez Eyes, l'accessoire qui place dans la barre des menus deux yeux qui suivent les déplacements du curseur (et non de la souris !). Marsupilami a la même fonction, mais cette fois dans une petite fenêtre, et c'est un marsupilami qui s'intéresse de très près à votre travail. Qui vous parle aussi, si vous cliquez dessus, même si son vocabulaire reste très limité. On l'utilisera en accessoire ou en programme (ce dernier cas plutôt dans les environnements multitâches). C'est tout petit, c'est aussi calme qu'un poisson rouge mais il n'y a pas besoin de changer son eau.

Now, en vous souhaitant une bonne lecture (et une bonne chasse aux trésors), je vous invite à nous retrouver ici même dans un mois.

Jean Jacques ARDOINO

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG	DISKIMAGE
Adresse	Carnet d'adresses	2 . 03A	/BUREAU/DIVERS/ADRE 203A .TOS	ST 1559
Audio Create	Echantillonneur sonore	2 . 6	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUDCRE 2 6 .TOS	ST 1587
Auto-D-Pack	Dépackeur	1 . 2	/UTILS/COMPACT/PACKERS/A-D-P_1 2 .TOS	ST 1590
BoxKite	Sélecteur de fichiers	1 . 73	/UTILS/FICHIERS/BKITE 1 7 3 .TOS	ST 1592
C'est quoi donc	Identification de fichiers	2 . 5B New !	/UTILS/FICHIERS/CQD_2 5B .TOS	ST 1634
Calamus Table Gen .	Génération de tableaux Calamus	1 . 20F New !	/BUREAU/PAO/CTG 1 2OF .TOS	ST 1618
CD Player	Player/enregistreur de CD audio	1 . 3d	/MUSIQUE/CDPLR 1 3D .TOS	ST 1587
CKBD Deluxe	Emulation de claviers	1 . 30	/BUREAU/DIVERS/CKBD_1 3 .TOS	ST 1535
Config SL	Set de configurations pour Calamus SL	2 . 2 New !	/BUREAU/PAO/CONFSL 2 2 .TOS	ST 1618
COPEQ	Comptabilité	3 . 09	/BUREAU/DIVERS/COPEQ 3 0 9 .TOS	ST 1598
Decocalc	Calculatrice		/UTILS/DIVERS/DECOCALC .TOS	ST 1612
Diderot	Aide en ligne hypertexte	1 . 13	/UTILS/DIVERS/DIDRO 1 1 3 .TOS	ST 1594
Dirty Sound Studio	Multipistes numérique Falcon	1 . 10 ‹–	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/DIRTS 1 1 0 .TOS	ST 1622
Double Bobble	Jeu de plateau	‹–	/JEUX/ACTION/DUBLBOBL .TOS	ST 1624
EB Model (a)	Modeleur pour POV	2 . 56 New !	/GRAPH/DESSIN/POV/EBMD 2 5 6A .TOS	ST 1627 (et 1628)
Egale	Comparaison de fichiers	3 . 0E	/UTILS/DIVERS/EGALE 3 0E .TOS	ST 1613
Everest	Editeur de textes	3 . 5E	/BUREAU/TTEXTE/EVRST 3 5E .TOS	ST 1541
Fire Force	Jeu d'action	‹–	/JEUX/ACTION/FIRFORCE .TOS	ST 1625
First Guide 10/01/96	Visualiseur et aide en ligne	New !	/UTILS/DIVERS/ 1STG0 1 9 6 .TOS	ST 1635
Five to Five	Conversion de samples	2 . 11	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ 5 2 5_V 2 1 1 .TOS	Serveur seulement
Freedom	Sélecteur de fichiers	1 . 15D	/UTILS/SYSTEM/FRDM 1 1 5D .TOS	ST 1595
Gemini	Bureau alternatif	1 .A	/UTILS/SYSTEM/GMNI 1A .TOS	ST 1438
Gemview	Convertisseur d'images	3 . 15	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V 3 1 5 .TOS	ST 1504
Gestion TTF-SPD	Gestionnaire polices TTF & SPD	1 . 0 ‹–	/UTILS/SYSTEM/TTFSPD 1 0 .TOS	ST 1636
Graph	Grapheur	1 . 2 New !	/BUREAU/TABLEURS/GRAPH_1 2 .TOS	ST 1618
GREPIT	Recherche GREP sous GEM	2 . 11	/UTILS/DIVERS/GREPI 2 1 1 .TOS	ST 1501
Idealist (1)	Impression de textes	3 . 7 New !	/BUREAU/IMPRIMER/IDEA 3 7_1 .TOS	ST 1617
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	2 . 03	/GRAPH/DESSIN/KAND 2 0 3D .TOS	ST 1603
Knut	Sélecteur de boot en CPX	1 . 1	/UTILS/SYSTEM/KNUT 1 1 0 .TOS	ST 1613
LHARC 3 Junior	Archiveur avec shell et SFX !	3 . 10	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHA 3 1 0 .TOS	ST 1260
LIB RTF	Conversion de fichiers LIB en RTF	3 . 02 New !	/BUREAU/TTEXTE/LIBRTF 3 2 .TOS	ST 1619
M›Desk	Bureau alternatif	1 . 32 New !	/UTILS/SYSTEM/MDESK 1 3 2 .TOS	ST 1634
Madress	Carnet d'adresses	1 . 35	/UTILS/DIVERS/MADRESS	ST 1612
Make Font List	Liste de polices	1 . 09	/BUREAU/FONTES/MFL 1 0 9 .TOS	ST 1599
Marsupilami	Dérivé de Eyes	1 . 25 ‹–	/UTILS/DIVERS/MARSU .TOS	ST 1637
MPEG Fever	Création et édition de MPEG	1 . 07 New !	/GRAPH/ANIM/FEVER 1 0 7 .TOS	ST 1629
NoDesktop	Bureau alternatif	3 . 04E	/UTILS/SYSTEM/NDSK 3 0 4E .TOS	ST 1572
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1 . 4c F	/BUREAU/TTEXTE/OCR 1 4C_F .TOS	ST 1581
Pac Shell	Shell pour archiveurs	2 . 63	/UTILS/COMPACT/PACSH 2 6 3 .TOS	ST 1590
Pack-CDK	Gestion doc et fontes Calamus	1 . 2	/BUREAU/PAO/PAKCDK 1 2 .TOS	ST 1522
POV 2 . 2 (exécs)	Raytracing	2 . 2	/GRAPH/DESSIN/POV/POV 2 2PRG .TOS	ST 1377
Premium Mah Jongg	Shanghaï	2 . 0	/JEUX/REFLEXIO/MAHJONII .TOS	ST 1160
Pure C Shell	Shell pour le Pure C	3 . 0r 2	/PROGRAMM/OUTILS/PC_3 0OR 2 .TOS	ST 1588
Qed	Editeur de textes	3 . 50	/BUREAU/TTEXTE/QED_3 5 0 .TOS	ST 1599
Scrobble	Jeu de scrabble		/JEUX/REFLEXIO/SCROBBLE .TOS	ST 1607
Seven Up	Editeur de textes	2 . 32	/BUREAU/TTEXTE/ 7UP 2 3 2 .TOS	ST 1539
Speed of Lite	Affichage d'images GIF	3 . 8	/GRAPH/UTILS/SPOFLT 3 8 .TOS	ST 1490
ST-Guide	Aide en ligne hypertexte	14	/UTILS/DIVERS/ST-GUI 1 4 .TOS	ST 1536
Teknoball (1)	Casse briques True Color	‹–	/JEUX/ACTION/TEKNBAL 1 .TOS	ST 1626
Thing	Bureau alternatif	1 . 00D	/UTILS/SYSTEM/THIN 1 0OD .TOS	ST 1597
To Do	Pense-bête	1 . 10 New !	/UTILS/DIVERS/TO_DO 1 1 0 .TOS	ST 1637
Towers (A)	Jeu d'aventure	1 . 5 New !	/JEUX/AVENTURE/TOWE 1 5D 1 .TOS	ST 1631 (2 disquettes)
Two In One	Shell pour les archiveurs	1 . 51 New !	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/TWOIN 1 5 1 .TOS	ST 1636
ZControl	Panneau de contrôle multifenêtres	0 . 23 New !	/UTILS/SYSTEM/ZCTRL 0 2 3 .TOS	ST 1636
Zeigs Mir	Visualiseur & lien avec éditeurs	0 . 95	/UTILS/DIVERS/ZEIGMR 9 5 .TOS	ST 1538
Zodiax	Shoot them up	‹–	/JEUX/ACTION/ZODIAX .TOS	ST 1624
ZZ Com Pro	Emulateur minitel/modem	0 . 98a	/COMMS/VIDEOTEX/ZZCOMPRO .TOS	ST 1375



quatre nouveaux CD-ROMS

Ce mois-ci, il y a une tripotée de CD, de qualité inégale, mais surtout de genres divers. Tous réunissent des produits qui sont dans le shareware ou le domaine public, mais certains se sont ciblés autour de documents graphiques ou musicaux. C'est une bonne idée, car le domaine des CD documents" peut tout à fait couvrir d'autres champs que l'image.

ALL THINGS FALCON

Edité par SFT Publishing, ce CD aurait pu être une bonne initiative s'il avait réuni une bonne partie des outils nécessaires ou intéressants pour le Falcon.



Etonné de voir peu d'applications dans certains dossiers, je me dis que je vais trouver l'explication par une demande d'info sur les dossiers Démos, FLI et FLC. Dans le mille ! Le dossier Démos fait cent trente-cinq mégas, le dossier FLI cent trente-deux et le dossier FLC compte quatre-vingt-six mégas. Avec le dossier Sound et un dossier de démos de produits commerciaux faisant chacun cinquante mégas, on arrive aux trois quarts du CD. Voyons donc le dernier quart.

Le dossier Sound contient d'ailleurs sept mégas de sons au format Wave, mais en 8 bits, 11 ou 22 kHz, ce qui est étonnant pour un CD dédié au Falcon. Quant aux dix-neuf mégas de fichiers MOD, ils sonneront certes mieux sur Falcon que sur ST mais ils n'exploitent pas plus les capacités sonores de la machine. Donc à réserver aux passionnés, d'autant plus que les styles se diversifient, comme d'habitude, de la techno à... la techno.

Le dossier APPS ne fait que quatre mégas, contient un dossier DTP (Desktop Publishing je suppose) dans lequel seules quelques images en IMG monochrome se battent en duel... Un dossier Programmation contient quelques outils, avec un dossier Falcon qui recèle, en tout et pour tout, le texte des spécifications préliminaires de 1992...

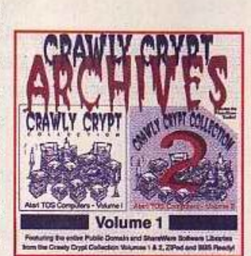
Dans ce CD, pourtant bouclé en novembre 1995, on trouve des choses pour le moins curieuses : Two in One 1.11 d'octobre 1994, Idealist 3.5 de septembre 1994, un vieil Everest, WinRec 1.4, Five to Five 0.9... Mais pas de trace de Gemview, OCR, CD Player, Kandinsky, Gemini, Thing, Grepit ou autres qui fonctionnent pourtant parfaitement sur Falcon.

Je déteste les produits qui, s'annonçant pour servir une machine, la desservent en fait. Le CD veut être 100% compatible Falcon, avec des produits spécifiques Falcon, et il est constitué de documents pour trois bons quarts. Comme si il y avait si peu d'applications compatibles. Beaucoup d'applications et utilitaires sont omis, et les rares présents sur le CD apparaissent dans des versions datant de Mathusalem. Un Five to Five 0.9 (donc bêta, alors qu'on en est à la 2.11), pour une machine dédiée au son !

Un CD à éviter, à moins d'être en manque de MOD qui font tchac boum boum et d'animations FLI où on voit pour la énième fois trois boules et un oiseau se faire des politesses pendant douze secondes.

CRAWLY CRYPT ARCHIVES VOL 1

Il ne s'agit pas, à proprement parler, d'un nouveau CD de Crawly Crypt puisque ce volume est une compilation réunissant le meilleur des Crawly Crypt 1 et 2. On n'y trouvera donc pas les toutes dernières nouveautés sharewares, mais une sérieuse compilation de quatre cent soixante-quinze mégas seulement, par contre archivée à 100%. En effet, tout est zippé sur ce CD, ce qui représente un nombre important d'applications, d'autant plus que la perte de place est moindre dans la mesure où il n'y a quasiment pas de ces petits fichiers qui occupent habituellement une place énorme sur les grosses partitions.



Pas de produits très récents donc, mais à peu près tout dans tous les domaines, pour toutes les machines, y compris le Falcon qui est ici bien mis en valeur. Son, communication, textes, graphismes, utilitaires divers, rien n'est oublié. Et c'est surtout une excellente occasion pour l'utilisateur de faire le tour de différents sharewares pour trouver ceux qui l'intéressent. Il pourra ainsi rechercher les mises à jour en connaissance de cause.

CLIPART COLLECTION

Ce CD, édité par Electronic Spinster Graphics, réunit plus de six mille cliparts en IMG monochrome et plus de mille images vectorielles aux formats CVG et GEM, monochromes également. Les sujets traités sont multiples et beaucoup d'images sont d'assez bonne qualité. Les graphismes ne sont pas très modernes et conviendront plutôt à qui souhaite des illustrations qui rappellent le dessin au trait ou les gravures. En parcourant cette vaste collection, j'ai regretté qu'il n'y ait pas un peu de couleur de temps à autre.



Reste une abondante collection qui, si elle ne peut suffire à couvrir tous les besoins en matière d'imagettes ou illustrations, apporte un style particulier qui pourra répondre à des situations précises.

3000 MODULES SOUNDTRACK

Edité par Lexicor France, voici le premier volume d'une collection rassemblant des fichiers au format MOD (soundtrackers). Si ce produit est de conception française, il réunit un nombre impressionnant de modules divers d'origine internationale. Ce CD est utilisable sur Atari, Amiga et PC, des players et soundtrackers sont fournis pour les trois systèmes. Pour Atari, il y a des applications spécifiques STE et Falcon.

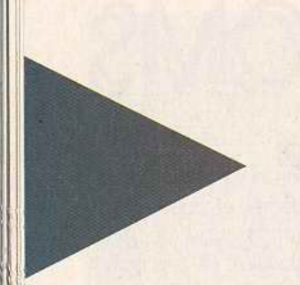


Impossible de faire le tour de cette compilation, il y en a tellement ! Dans ce que j'ai écouté, l'ambiance reste dans la techno, mais il semble que ce soit la règle pour les fichiers MOD : de même que le camembert a 45% de matière grasse, les fichiers MOD ont 90% de techno-disco. Mais soyons juste, à la lecture des fichiers récapitulatifs il apparaît que les styles offrent un peu plus de diversité que ce que la première écoute, faite en piochant au hasard, laissait supposer. Je dis un peu" seulement car c'est incontournable : même quand il s'agit d'un morceau rock ou planant, la loi de l'écriture du MOD veut que l'esprit soit très marqué techno. Enfin, ce n'est qu'un point de vue personnel auquel personne n'est obligé d'adhérer. Et il y a des gens qui aiment la techno, et ils en ont parfaitement le droit.

Reste à se repérer quand on est perdu au fond du CD... Une base de données aurait été bienvenue ! Il y a tout de même un dossier DOC qui offre des listings suivant différents classements (alpha, auteurs, genre, taille...).

D'autres volumes sont prévus. Tant mieux car c'est une bonne idée.

Jean Jacques ARDOINO



PRATIQUE

dirigé par Pierre Louis LAMBALLAIS

LE GUIDE DE L'ATARI

Ca y est, il est parti à l'impression, LE GUIDE DE L'ATARI (ET DE SES CLONES), du moins la version française, puisqu'il est déjà paru en hollandais sous le titre HET ATARI HANBOEK.

LA TERRE DU MILIEU se lance dans la distribution avec ce guide expliquant tout les ATARI avec des tas d'astuces pour utiliser au mieux les différents bureaux.

Il sera prêt pour le FORUM DES APLLICATIONS ATARI, les 16 et 17 Décembre prochain.

Rendez-vous sur le stand LA TERRE DU MILIEU.

GdM



les disquettes

Ce mois-ci, nous nous attaquons aux disquettes. Ce petit carré de plastique, bien connu, source de satisfaction quand on reçoit une pleine d'images ou de petits utilitaires, source de crise de nerfs lorsque la machine vous annonce que les "données du disque pourraient être endommagées".

Une disquette, comment ça marche, pourquoi c'est si fragile et aussi costaud à la fois...

Un peu d'histoire

Tout d'abord, voyons comment fonctionne un système d'enregistrement avec l'exemple d'un micro. Lorsque vous parlez, il se produit des variations de pression dans l'air. Vous pouvez le vérifier en mettant votre main devant votre bouche pendant que vous parlez : l'air vibre. Un micro est composé d'une petite membrane très fine, qui va donc vibrer suivant ce que vous dites. Cette membrane entraîne un noyau métallique entouré d'une bobine. Le déplacement de ce noyau métallique va générer un courant électrique (très faible) qui va donc passer par le fil du micro. Ce courrant arrive à un ampli, qui amplifie ce courant puis l'envoie, toujours par deux fils, vers les haut-parleurs. Un haut parleur c'est quoi ? La même chose qu'un micro. Il y a une bobine avec un noyau métallique et une membrane. Mais là, comme on met du courant sur la bobine, celle-ci fait déplacer le noyau qui entraîne alors la membrane, qui fait bouger l'air et ça fait du son. Simple ! Ainsi, si vous mettez votre casque de chaîne hifi à la place du micro et que vous parlez dans un des écouteurs et bien ça va marcher. Idem dans l'autre sens, en branchant un micro à la sortie casque vous pourrez entendre par le micro. Attention, si vous mettez votre chaîne hifi 2 * 500Watts à fond avec micro sur la sortie casque, je doute fort qu'il tienne plus d'un dixième de seconde, n'étant quand même pas prévu pour être connecté de cette manière.

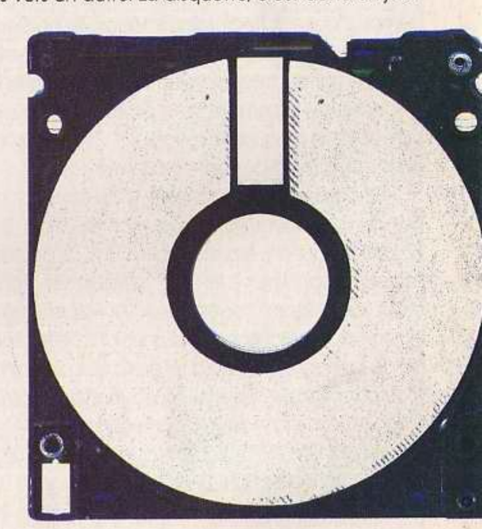
Puisqu'il ne s'agit que de créer un micro-courant électrique et qu'il y a création et restitution par déplacement d'un noyau métallique, il y a création d'un champ magnétique. Donc, si à la place de la membrane du haut parleur on place une surface métallique, celle-ci va se trouver plus ou moins magnétisée suivant le champ magnétique produit, donc suivant le son qui est émis dans le micro.

En Allemagne, au moment de la seconde guerre mondiale, deux équipes d'ingénieurs Allemands travaillaient sur ce projet, dans des directions différentes. La première équipe travaillait sur des bandes de métal qui passaient devant cet électro-aimant. Les bandes ne cassaient pas mais leur défilement faisant un bruit d'enfer! L'autre équipe travaillait avec un système de ficelles sur lesquelles était placée de la limaille de fer. C'était silencieux, moins lourd, mais la ficelle cassait assez souvent. Comme c'était à prévoir, le moustachu à la méche qui sévissait à l'époque chez nos cousins Germain, s'est rendu compte qu'enregistrer un discours pour le diffuser en différé c'est toujours bon pour la promo. Il a donc indiqué deux choix aux équipes : s'entendre ou allez en vacances dans les camps... Ces deux équipes se sont donc mises à travailler ensemble sous le nom de BASF, qui est composé des initiales des ingénieurs. Lorsque les américains sont arrivés à Berlin, ils ont ainsi découvert les premiers magnétophones à radio Berlin.

Ce système au point, c'était la porte ouverte à des tas de variations dont la disquette par exemple.

La disquette

La disquette c'est donc une surface de plastique recouverte de particules de métal. Si vous ouvrez une disquette, vous constaterez que la surface de plastique ressemble beaucoup à la bande d'une cassette. C'est normal puisque que le principe est le même. Simplement, sur une cassette le nombre d'enregistrements est généralement assez faible et chaque enregistrement est assez long. Il faut donc une grande durée, même si c'est au détriment de la facilité de recherche. Ainsi pour trouver un morceau, impossible de "sauter" de la bande : il faut bobiner, rembobiner, etc. et tout le monde sait que sur un magnétoscope par exemple c'est plutôt long ! L'autre support musical, non-magnétique, le disque, présente l'avantage d'un déplacement rapide d'un paquet d'informations vers un autre. La disquette, c'est donc un judi-



cieux compromis entre les deux : une bande placée sur un disque en quelque sorte. Comme sur la cassette, il y a une tête de lecture composée d'un électro-aimant, mais cette tête se déplace sur un bras, un peu comme sur un lecteur de disque vinyle (en fait la tête avance sur la surface dans l'axe de sa fixation alors que sur une platine vinyle il y a pivotement). Soit cet aimant lit les informations c'est à dire que son comportement est modifié par la charge magnétique des particules de la surface, soit c'est cet aimant qui magnétise les particules pour noter les informations.

Précaution d'utilisation

Etant donné que sur un support magnétique les informations sont notées par magnétisation d'une surface possédant des particules métalliques, il est évident qu'une magnétisation parasite a pour effet de détruire les données ou du moins de les modifier et de leur faire perdre leur cohérence. Vous pouvez faire l'expérience en prenant une disquette et en plaçant un aimant quelques jours sur celle-ci. Vous aurez ensuite beaucoup de mal à la relire ! Or, nous avons vu qu'un haut-parleur possédait un aimant, afin de faire bouger la membrane produisant le son. C'est pour cette raison qu'il est déconseillé de placer les disquettes (mais également les cassettes audio ou vidéo) sur les baffles de votre chaîne hifi car le champ magnétique généré risque de perturber les informations.

Bien sûr, le support étant du type plastique, la chaleur n'améliore pas les choses, les doigts sales sur la surface non plus. Quant aux coups de ciseaux du petit frère, c'est généralement assez fatal aux fichiers CINDY.GIF de vos disquettes préférées.

Problème de repérage

Enregistrer des informations, c'est bien... mais pouvoir les retrouver c'est quand même mieux. Avec la cassette il n'y a pas trop de problème : il suffit de mettre un petit galet de plastique qui va frotter sur la bande et qui va donc tourner. On lui met un compteur comme sur une voiture et on se repère à ce compteur : à 14 mètres 53 du début c'est le premier morceau, 15 mètres plus loin il s'arrête etc. Mais sur une surface circulaire telle que la disquette c'est beaucoup moins facile. Il serait possible de se repérer au nombre de tours, mais quand commencer à compter ? Sur une cassette il suffit de la rembobiner totalement pour remettre le compteur à O, mais sur une disquette ce n'est pas possible. Il faut donc placer des marques sur la surface afin de pouvoir se repérer. Sur les anciennes disquettes, cela se faisait entre autres en faisant un trou sur la surface magnétique. C'était assez courant sur les disquettes 8 pouces et les machines sous système d'exploitation CPM/MPM utilisaient parfois ce principe sur les disquettes 5 1/4. C'était également le cas pour les premières machines maîtres des Nano-Réseaux dans les écoles.



Pour réaliser ce repérage on utilise le formatage. Cette opération consiste à placer des repères magnétiques sur la surface. En quelque sort on construit des marques de délimitations qui vont permettre un repérage.

Le formatage, ce sera le sujet de l'article du mois prochain. En attendant, démontez les disquettes usagées, comparez aux cassettes et méfiez-vous des champs magnétiques!

Pierre Louis LAMBALLAIS



dirigé par JEAN JACQUES ARDOINO

et le M.C.D. alors ?

On l'attendait, le concurrent du JAZZ, d'autant plus qu'il était annonçé à 1 giga au lieu des 540 initiaux. On l'a eu et on est déçu : il ne marche que sur MAC !!! Le lecteur est reconnu sur ATARI et sur PC, mais les cartouches refusent obstinément de marcher sur ces deux systèmes.

NOMAI travaille d'arrache pied à corriger le tir, mais en attendant soeur Anne ne voit toujours rien venir et on s'impatiente, d'autant plus que c'est le système de backup que nous enviseageons d'acquérir. Pendant ce temps, les disques durs se remplissent, se remplissent et se remplissent....

GdM



EPSON STYLUS PRO XL

A force d'écrire que nous aimerions tester une STYLUS PRO XL, nous avons fini par recevoir un beau matin un coup de fil de l'agence de communication d'EPSON FRANCE, nous proposant de nous envoyer ladite PRO XL en test. Ce fait est tellement rare (habituellement, il faut faire des pieds et des mains pour obtenir un périphérique) que je n'hésite pas à le signaler.

Nous avons donc accepté d'office, mais avant de commencer ce test, une petite récapitulation de la gamme EPSON s'impose car celle-ci a beaucoup changé ces derniers temps.

LA GAMME EPSON

Auparavant, il y a eu la STYLUS COLOR qui a épaté tout le monde et qui était en passe de devenir un standard sur ATARI grâce au driver CALAMUS SL et à ceux de Mathias AGOPIAN et Thierry RODOLPHO présents sur la disquette du mois dernier. Or un beau jour EPSON a repris la STYLUS COLOR pour sortir une gamme composée de la STYLUS COLOR II, la STYLUS COLOR PRO et la STYLUS COLOR PRO XL.

La STYLUS COLOR est grosso modo la STYLUS COLOR initiale mais en plus petite et un peu moins cher.

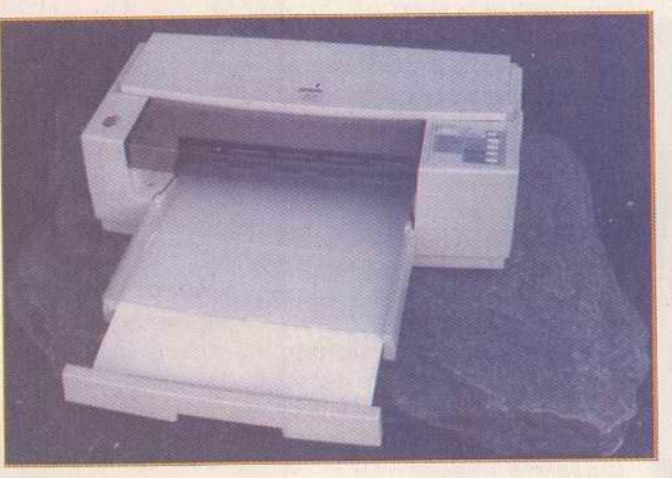
La STYLUS COLOR PRO part de la même base mais est plus rapide en 360 DPI, permet l'impression 720 DPI sur du papier normal et glacé ainsi que le 360 DPI sur film transparent, tout cela en couleur bien évidemment.

La STYLUS COLOR PRO XL est la même mais travaille aussi au format A3 et au format A3 élargi.

UNE HISTOIRE DE PRO

Après ce descriptif, nous nous rendons compte que tester la PRO XL ou la PRO c'est quasiment la même chose, ce qui veut dire que vous retirerez tout ce qui concerne le format supérieur au A4 dans le texte qui suit et vous aurez la STYLUS PRO.

La principale innovation de la PRO XL est de travailler sur d'autres supports de papier. Si le mode 720 DPI vous fera faire de substantielles économies de papier (il fallait obligatoirement un papier spécial sur la STYLUS COLOR), le plus impressionnant est le tirage sur papier glacé reléguant le 720 DPI papier EPSON, qui nous en avait même déjà pas mal mis dans la vue, au rang de palot tirage brouillon. Les couleurs éclatent et le moindre des à-plats possède une régularité et une profondeur que même l'offset a du mal à obtenir. Comme me l'avait dit Mathias "Après l'avoir essayé, on ne peut plus revenir au papier couché de la STYLUS COLOR !". C'est malheureusement mon cas et je ne me lasse pas de tirer mes "oeuvres" sur ce superbe support.



Autre chose étonnante, le film transparent éclate lui aussi au niveau des couleurs. Là je n'en ai pas d'utilité évidente, mais j'imagine que c'est également un bienfait pour les personnes maniant régulièrement le rétro projecteur.

Dernière nouveauté : la rapidité de travail. Le mode 320 DPI est en principe deux fois plus rapide que précédemment. Si cela se vérifie avec une impression A4 type STYLUS COLOR sous CALAMUS SL. Les tests sous Speedo, comme vous vous en rendrez compte en regardant le comparatif ci-joint (temps, exprimés en mn), paraissent assez fantaisistes.

En effet, comment expliquer que j'arrive à un temps d'impression de 2h34 pour du A4 et 1h22 pour du A3 en 720 DPI. J'ai refait le test une autre fois pour vérifier et j'ai obtenu alors 1h22 pour le A4. Rebelotte et encore une fois un temps fantaisiste. Soit mon FALCON est "nase" (il l'est un peu je vous rassure mais pas sur ce point-là en principe), soit le driver ou LOIS ont encore un bug de ce côté. Je précise que le test est fait avec une image de 9 mégas pour un FALCON en ayant 14. Il est donc hors de question que LOIS ai lançé l'impression en mémoire virtuelle. Si quelqu'un a l'explication qu'il me la donne, j'en serais ravi. Je n'ai pas pu par contre tester les drivers sur le MEDUSA pour cause de plantage d'ASSYGN.SYS et comme Jean Pierre GUERIN a eu le même problème et que je n'ai pas voulu risquer de perdre une journée de maquettage (précieuse !!!) en bidouillage intempestifs, j'en suis resté là côté MEDUSA.

Les temps du tableau sont donc à prendre avec des pincettes.

Pour ce qui est du format du papier, on apprécie évidement le fait de pouvoir tirer des grands

formats surtout avec aussi peu de marge. Seul problème CALAMUS SL ne reconnaît pas (encore ?) le format A3 et se contente d'imprimer comme s'il tirait sur du papier A4. Il ne reconnaît pas non plus le papier glacé et transparent. Il faudra donc attendre un driver spécifique pour pouvoir en tirer parti.

Ceci-dit Mathias me sussure qu'ils sont en train de travailler à un driver SpeedoGDOS permettant d'imprimer un document CALAMUS, ce qui serait une bonne chose puisqu'à l'heure actuelle, pour tirer un CDK sur du papier glacé A3, il faut le convertir en image bitmap et l'imprimer avec un logiciel fonctionnant sous SpeedoGDOS, ce qui diminue fortement la qualité typos. Pour bien faire, il faudrait en faire une copie 720 DPI pour garder une qualité optimum ce qui ne représenterait jamais qu'env. 480 mégas pour ladite page A3 !!!

Ce qui vient à nous poser la question d'une image sans texte. Quelle taille lui faut elle pour ne pas être massacrée ? Et bien, il faut compter une centaine de mégas pour une pleine page. Avouez que c'est une belle taille non ? Il faut alors se dire que la seule solution sur un FALCON ou un TT n'ayant pas cette mémoire, c'est de travailler en mémoire virtuelle ce qui ralentit considérablement l'impression. La solution alors préconisable est d'imprimer à l'aide d'un logiciel vectoriel travaillant sous Speedo comme ARABESQUE 2 (résultat irréprochable).

Mais si vous n'avez pas ARABESQUE, sachez que là aussi, notre Mathias national a pensé à nous, car il travaille actuellement sur un petit programme permettant de travailler sommairement une image, de lui rajouter du texte (sous Speedo évidemment) pour finir par l'imprimer quitte à travailler en mémoire disque si la taille de celle-ci s'avérait trop grosse pour votre mémoire vive. J'ai d'ailleurs testé la PRO XL avec cet utilitaire et il marchait déjà à merveille (hormis le problème de temps cité plus haut et peut-être imputable à LOIS). Heureusement d'ailleurs, car ce ne fut pas le cas avec D2M qui m'annonçait constamment qu'il n'y avait pas de driver Speedo installé dans mon FALCON, alors que VISION DOCK effectuait cela sans problème.

Puisque nous évoquons les problèmes de programmes permettant l'impression et prenant acte qu'à l'heure actuelle, nous ne pouvons utiliser la PRO XL pleinement qu'avec ce dernier, qu'avons nous sous la main pour imprimer de beaux documents A3 sur papier glacé ?

ARABESQUE 2, théoriquement D2M, VISION, PIXART 3, KANDINSKY et ATARI WORKS. Pour ce dernier, Mathias m'indique la manip suivante : Il faut charger un document avec les images converties en IMG pour pouvoir les voir à l'écran tout en laissant les fichiers TGA dans le même dossier. WORKS remplacera de lui-même les IMG par les TGA au moment de l'impression. Etonnant, mais d'après Mathias, c'est imparable.

Il faut également faire les remarques suivantes :

Les programmes de dessin de type D2M, PIXART et VISION DOCK n'imprimeront votre image que dans la résolution courante, ce qui veut dire que lors d'une impression d'une image de synthèse (exemple le plus typique) même en lançant le programme en TRUE COLOR sur FALCON, vous aurez une détérioration de l'image au final. Il faut donc les lancer en 24 bits mais là il n'est pas sûr que le programme reconnaisse votre carte graphique (cf. VISION DOCK sur ET 4000) ou alors il faut utiliser ARABESQUE, KANDINSKY ou ATARI WORKS pour avoir une impression en 24 bits. Avouez tout de même qu'utiliser un logiciel de dessin vectoriel ou un traitement de texte pour cela c'est un peu tarabiscoté, non ?

Quelle solution alors ?

La solution en attendant des drivers adaptés pour les logiciels phares comme CALAMUS SL, c'est ce fameux LOIS que Mathias est en train de terminer. C'est rapide, hyper pratique et on pourra y mettre du texte vectoriel.

Il reste une inconnue non testée : il y a de fortes chances pour que DA'S LAYOUT possède déjà son driver STYLUS COLOR PRO XL et si c'est dans la lignée du précédent, le rendu doit être superbe. A vérifier donc.

COTE PLASTIQUE

C'est sûr, si on imprime du A3, l'imprimante est plus grande et il faut de la place pour l'installer. En plus ici le bac papier est à rallonge ce qui n'est pas des plus pratique lorsqu'on veut imprimer du A3. Cette remarque vaut également avec le taquet du haut de papier pour le A4 qui n'est pas très "fluide". On regrette donc un peu que le bac papier ne soit pas un peu plus "mastoc". Malgré cela le reste de l'imprimante est irréprochable descendant en ligne droite de la STYLUS COLOR pour ce qui est de la robustesse et de la conception.

CONCLUSION

La STYLUS PRO XL est une imprimante au rendu hallucinant. C'est ce que j'ai vu de mieux avec les FARGO (PRIMERA) sans les inconvénients du coût exorbitant des fournitures de ces dernières (compter 20,00 F la feuille pour la FARGO PRIMERA)

J'ai pu m'en rendre compte en utilisant LOIS, mais sans lui peut-être me serais-je moins emballé pour cause de manque de programme l'utilisant à fond.

Ce choix peut donc s'avérer excellent, mais si vous voulez imprimer à partir de CALAMUS, cela ne vous apportera rien de plus que la STYLUS COLOR pour le moment. Il faudra donc attendre LOIS et son fameux driver pour CDK ou que le driver STYLUS COLOR pour CALAMUS SL soit mis à jour, ce qui, espérons le, sera plus rapide que la mise à jour 95.

Reste à vérifier la compatibilité DA'S LAYOUT, ou autre programme imprimant sous GDOS auquel je ne penserais pas (STUDIO PHOTO PRO pourrait être une solution, mais l'impression Speedo couleur ne marche absolument pas).

91
72.8
54.6
36.4
18.2
mn

A4 720 DPI
A4 360 DPI
A4 180 DPI
A3 720 DPI
A3 360 DPI

godefroy de MAUPEOU

STYLUS PRO XL
toutes machines

Distribué par :
EPSON FRANCE
69bis, rue Marjolin
92305 LEVALLOIS PERRET cedex

Les plus
Qualité hallucinante, prix de revient.
Les moins
format A3, papier glacé et transparent non utilisés par CALAMUS SL.



dirigé par Marc ABRAMSON

RADICAL RACE

Enfin une course de voitures digne du FALCON. Ca s'appelle RADICAL RACE et la démo que nous avons eu entre les mains durant le FORUM DES APPLICATION ATARI, est proprement époustouflante. Il semble que le jeu soit presque terminé et avec un peu de chance, nous en reparlerons le mois prochain.

GdM



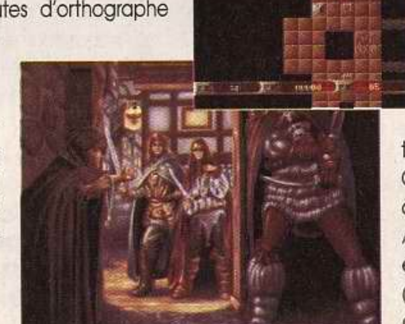
CONFUSION & PLATONIX

Confusion et Platonix sont deux nouveaux jeux destinés au Falcon, disponibles chez Frontier Software, un des rares éditeurs français à importer encore des logiciels de jeu de l'étranger. Pour une fois, ces jeux seront traités dans un article unique, car, s'ils ne sont pas du même auteur, ils sont tous les deux du même style. Il s'agit en effet dans les deux cas de casse-tête, un peu comme l'était Oxyd (en moins bien malheureusement) ou le célèbre Boulder Dash.

Dans Platonix, le but est simple. Il s'agit, dans chacun des niveaux, de passer sur toutes les cases. Lorsque vous êtes passé sur l'une d'elles, elle disparait. Inutile de dire qu'il faut réfléchir avant de s'élancer, sinon on se retrouve facilement bloqué avec quelques cases restantes séparées par un vide intersidéral infranchissable à la fin d'un tableau. Comme en plus, les niveaux sont souvent plus grands que l'écran (et ils scrollent en même temps que vous vous déplacez) et que donc il est impossible d'avoir une vision globale de l'ensemble d'un niveau, autant dire qu'il est quasiment impossible de réussir les tableaux du premier coup, passé le troisième niveau.

La réalisation est agréable, avec des jolies couleurs, des graphismes simples, mais assez fins, des musiques agréables, et de belles images d'héroïc fantasy n'ayant rien, mais alors rien à voir avec le jeu entre les niveaux. Bref, c'est bien fait, mais, à moins d'être amateur, c'est vite répétitif et sauf à vouloir devenir fou rapidement, on s'arrête généralement au bout de 3 ou 4 niveaux, quitte à reprendre plus tard. En effet, chaque niveau franchi fourni un code, qui permet de reprendre la partie là où on l'avait laissé. Dommage que le clavier soit géré en Qwerty, ce qui est souvent assez désagréable, pour rentrer les mots-clefs des niveaux, ou même pour rentrer le code de protection demandé en début du jeu.

Passons à Confusion. Commençons Par jeter un coup d'oeil sur la documentation et constatons avec une joie certaine qu'elle dispose d'une traduction française, un peu folklorique certes avec ces traductions littérales et ces nombreuses fautes d'orthographe et de conjugaison, mais cependant fort correcte. Le prétexte du jeu est (en gros) la découverte et l'exploration d'une pyramide.



Installons les 3 disquettes HD, et lançons le programme. Le programme commence par proposer trois drapeaux pour choisir la langue parmi le norvégien du sud, le lapon et le grec ancien, euh, pardon, l'Allemand, l'Anglais ou le Français. Après la désormais traditionnelle phase de protection qui demande un mot dans la documentation, et quelques belles images de présentation, vous pouvez lancer le jeu. Et là, surprise, cela ressemble très très fortement à un jeu rendu célèbre par ses nombreuses adaptations freeware (dont J.J. Ardoino vous a maintes fois parlé dans sa rubrique sur les domaines publics), j'ai nommé SOKOBAN. Et oui, le principe et le but du jeu sont les mêmes. Il faut pousser des briques sur des points précis, pour passer au tableau suivant. Seules modifications à part la couleur (256) et les sons (des jolis modules soundtrack), de temps en temps on dispose de clefs spéciales qui permettent d'ouvrir des portes. Mais cette différence est vraiment fort minime : il ne s'agit en fait que d'un Sokoban à peine évolué, qui bénéficie d'une réalisation correcte avec des graphismes sympathiques.

En bref, ces jeux sont agréables, mais à 219 F Platonix et 290 F Confusion, c'est quand même beaucoup trop cher. En d'autres temps plus propices aux jeux sur Atari, Confusion aurait fait un honnête shareware à 80 F et Platonix se serait négocié à 150 F. Aujourd'hui, où il faut soutenir les rares éditeurs qui produisent encore pour notre (pourtant belle) machine, on pourrait accepter de les acheter en bundle pour 250 F à 300 Fles deux... mais pas beaucoup plus... En tout cas, si vous ne devez en prendre qu'un, prenez Platonix, à la fois moins cher, plus original et de réalisation nettement plus soignée.

Marc ABRAMSON



Les pays de l'Est ont aussi des Atari et ils nous le prouvent avec Gravon. En effet ce jeu Falcon nous vient de la République Tchéque, programme par SUMA et distribue par JRC. Cela ne vous dit rien ?! Moi non plus, mais qui va se plaindre de l'apparition de nouvelles sociétés de production Atari ? Livré sur 4 disquettes HD (7 Mo sur disque dur), un manuel traduit en anglais/allemand et français (ouf !), Gravon est une simulation d'aéroglisseur disons un peu spéciale...

GRAVON COMME GRAVITE.

Il va m'être difficile de vous conter l'histoire de ce jeu pour la bonne raison qu'il n'y en a pas, du moins a aucun endroit du manuel.

Il est cependant aise de deviner que cela se passe dans un futur relativement proche. Le but du jeu est simple, en tout cas par les paroles. Après un bref entraînement au maniement de votre engin et un briefing vous partez pour votre première mission (un briefing vous sera fait avant chaque départ de mission). Vous disposez donc d'un bel aéroglisseur tout neuf avec de puissants lasers. Durant vos missions vous devrez affronter divers ennemis (puissants lasers) et vous orienter sur la carte (aéroglisseur tout neuf) pour aller récupérer des messages ou des objets perdus au fin fond du terrain de jeu (comme c'est bizarre). Il semble y avoir de nombreuses missions différentes mais vous êtes obligé de suivre un ordre chronologique. Après chaque mission (réussie !) un mot de passe vous sera donné pour ne pas tout recommencer par la suite.

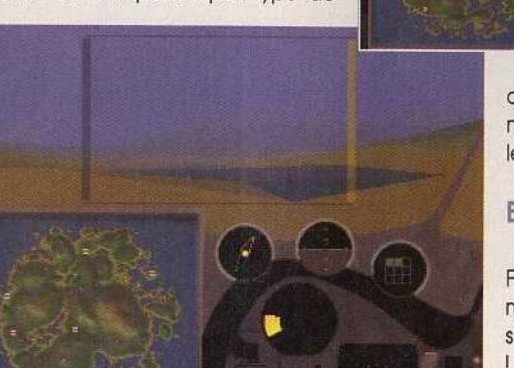
En fait, le problème de Gravon vient des forces physiques qui sont trop bien restituées. Il est très difficile de s'orienter avec un aéroglisseur qui comme chacun le sait est malheureusement doté d'une forte force d'inertie. Cela se traduit par l'impossibilité de faire des virages nets et précis. Autrement dit vous risquez, du moins au début, de tourner autour du précieux message à récupérer d'urgence. Personnellement je n'ai pas eu la force d'essayer de maîtriser l'engin (j'ai arrêté au troisième joypad éclaté contre le mur).



C'EST GRAVE ?

Voyons maintenant le côté technique du jeu. Il vous faudra un Falcon avec 4 Mo minimum et 7 Mo de libre sur disque dur. Il est recommandé d'avoir une carte accélératrice (on vous donne même dans le manuel les configurations les plus efficaces), toutefois sur un Falcon "normal" l'animation est tout à fait suffisante pour jouer correctement (ex-: pas comme sur Robinson Requiem). Le jeu fonctionne sur n'importe quel type de moniteur et utilise le joypad de la JAGUAR. Il est sensé avoir 65 536 couleurs et même si j'avoue ne pas les avoir comptées (!), je ne pense pas quelles soient présentes au même moment. Ceci étant dit, le terrain de jeu est très beau pour de la 3D face pleine sur Falcon. Vous pouvez jouer en vue intérieure ou extérieure pour une meilleure appréhension de la situation. Seulement voila, à ce moment la vous perdez votre carte et votre boussole. Autant dire que vous ne savez plus du tout ou vous allez grâce au phénomène d'inertie explique plus haut. La carte qui vous sert de point de repère est donc très utile, avec tous les points stratégiques notes et vous-même par un point blanc clignotant. L'aspect le plus réussi du jeu est, de mon point de vue, le son. Les musiques qui nous rappellent l'origine du jeu sont superbes et "pures". C'est vraiment dommage qu'il n'y en ait pas durant les missions.





BON, QU'EST-CE QU'ON FAIT ?

Résumons donc ; un jeu de simulation Falcon avec de beaux décors, d'excellentes musiques, une bonne animation, des missions variées, bref c'est parfait ? Et bien oui !* Pour ceux qui lisent les astérisques écrits tout petit en bas sachez qu'il y a tout de même un gros problème. Pourquoi avoir choisi un aéroglisseur et pas un char ou du moins un véhicule terrestre qui touche le sol. Cette force d'inertie rend les manoeuvres plus que hasardeuses et moi, quand je joue ce n'est pas pour m'emm. avec ce genre de détail. Excusez le langage mais cela me rend furieux de savoir qu'on est passé juste à côté d'un Grand jeu sur Falcon. Hover Strike sur JAGUAR est déjà là pour nous prouver qu'un aéroglisseur c'est NUL !! Bref, à essayer obligatoirement avant d'acheter à moins que vous n'ayez beaucoup de courage et du temps pour apprendre toutes les ficelles de la physi-

GRAVON
FALCON 4 mégas mini + d.d., prix 290,00 F
édité par COMPOSCAN FRANCE
tél (1) 47 35 89 66
Les plus : musiques superbes, beaux décors, animation correcte sur Falcon "d'usine"
Les moins : ne me parlez plus d'aéroglisseur.

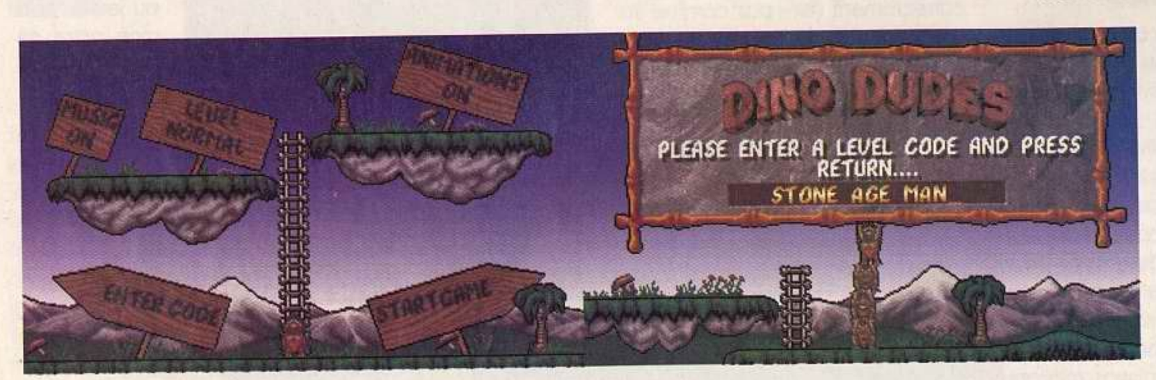
Tristan COLLET



DINO DUDES

Chose promise chose due, après la version JAGUAR de ce jeu nous voici face a la version Falcon. Rappelons qu'Evolution Dino Dudes est un jeu qui a été commandé par Atari et réalisé par Imagitec Design inc en 1993 ce qui commence à dater. Le jeu est livré dans une boîte vidéo contenant trois disquettes, le manuel en anglais et allemand ainsi que sa traduction en français sur deux feuilles volantes (merci Frontier !). Apparemment Atari n'avait destiné ce jeu à notre beau pays.





DINO COMME DINOSAURE ?

après une petite intro sans prétention vous accédez au menu principal du jeu. Vous pouvez activer/désactiver le son et les animations, choisir un niveau de difficulté (facile, normal et difficile) et finalement entrer un code d'accès pour les niveaux avancés. Jusqu'ici rien de très original me direz-vous. Et bien je vous rassure tout de suite cela va continuer...

Le but du jeu est simple, vous avez une tribu de braves zigotos et vous devez au fur et à mesure des tableaux faire évoluer votre bande en découvrant de nouvelles connaissances. Vous commencez par des choses simples (découvrir l'épieu et le feu) et finirez par le sommet de l'avancée technologique : la conquête spatiale. Dans son fonctionnement Dino Dudes ressemble beaucoup à Lemmings. Au début de chaque tableau vous avez un nombre déterminé de personnages et vous devez généralement tous les utiliser pour franchir les obstacles à votre soif de découverte. Pour finir, entre chaque nouvelle découverte se charge une petite animation qui n'est pas d'une réalisation transcendante mais assez marrante.

TROIS ANNEES ONT PASSE...

Là ou le bât blesse c'est la réalisation technique du jeu : basse résolution, 256 couleurs (encore que...) et une animation des personnages qui m'a laissé songeur. Le jeu ne demandant pas des calculs monstrueux au rapace il est difficile d'accepter un tel cocktail. Les musiques sont à la hauteur des espérances d'un STE, ce qui est un peu faible pour mon volatile.



Pour son époque, c'est à dire en 1993 date de sortie du Falcon, ce jeu est très bon ; seulement voilà...nous sommes en 1996 et lorsque l'on voit Killing Impact ou Sheer Agony à côté ça fait mal !

UNE ANTIQUITE QUI DURE

Trêve de mauvais traitement passons au "bon" du jeu. Ce qui ne s'est pas démodé c'est l'aspect ludique. Personnellement, à l'époque du ST (snif !) je n'avais guère accroché avec Lemmings. Pourtant avec Evolution Dino Dudes c'est différent. Le jeu est réellement prenant et on a vraiment envie, tableau après tableau de voir la suite. L'humour y est présent tout le long et plus vous avancez plus la difficulté grandit (sans blague ?!) et plus les tableaux deviennent intéressants (apparition de dinosaures, délivrer des collègues malheureux, tactique de groupe de plus en plus poussée...). J'imagine que pour les fans de Lemmings ce jeu sera Leur Jeu, pour les autres essayez-le sur deux ou trois tableaux. Peut-être serez-vous conquis comme je l'ai été.

Tristan COLLET

DINO DUDES
FALCON VGA et RVB, prix 290,00 F
distribué par FRONTIER SOFTWARE
tél (1) 64 97 34 86

Les plus : jeu prenant, bonne durée de vie, humoristique
Les moins : 256 couleurs en basse résolution !, animations assez "légères"

En direct d'Internet

Ted Hoff s'en va, Jack is back !

Eh oui, vous avez bien lu ! Le 12 janvier 1996, Ted Hoff a quitté Atari et depuis c'est Jack Tramiel qui a repris la société en main. Si la démission d'Hoff est officielle, rien n'a été annoncé quant à la reprise du poste, mais on sait de source sûre que dans les faits c'est à nouveau le père Tramiel qui dirige la compagnie. Ce changement à la tête d'Atari aurait été accompagné d'une nouvelle série de licenciements, laissant l'organigramme de la société en piteux état.

Si on en croit les propos de Ted Hoff qui quitterait la compagnie à cause de la volonté des Tramiel d'abandonner à moyen terme le marché du jeu vidéo (jaguar et jeux PC), et sachant l'intérêt limité de Jack pour ce domaine, on peut légitimement s'interroger sur l'avenir de la division "jeux vidéo", et pourquoi pas espérer un retour de la Corp sur le marché de la micro-informatique. Une rumeur de rachat d'un autre constructeur avec les 50 millions de dollars restant dans les caisses est particulièrement insistante. De toute facon, il est trop tôt pour que les possesseurs de jaguar paniquent, puisqu'Atari a formellement démenti tout projet d'abandon de la jag, en tout cas pour 1996, et maintient son planning des sorties de jeux.

Ces changements ne peuvent être mis directement en parallèle avec les ventes de jaguar puisque de nombreuses sources signalent que bon nombre de magasins américains bien approvisionnés sont "sold out", depuis la baisse à 99$. De plus, plusieurs excellents jeux sont sortis récemment et l'action ATC est bien remontée depuis un mois. Un point intéressant est que l'action s'est très bien tenue depuis l'annonce de la démission de Ted Hoff : Jack Tramiel aurait-il gardé sa réputation de businessman affuté ? En tout cas ça y ressemble fort puisque la règle est que ce genre de démission provoque la chute du cours.

Les semaines qui suivent vont être cruciales pour l'avenir d'Atari. Jack va-t-il encore une fois nous surprendre en sortant de sa manche une technologie révolutionnaire ? Atari va-t-il quitter l'industrie du jeu vidéo pour revenir à la micro-informatique, ou pourquoi pas s'orienter vers une troisième voie ? Une alliance avec un des géants du marché électronique ou l'achat d'une petite société pleine de talents est-il possible ? Comptez sur l'équipe de ST-Mag pour vous tenir informés dans les prochains numérospar

Anthony Guye-Vuillème (aguye@ulys.unil.ch).



et la LYNX ?

Ca bouge du coté de la lYNX et pas seulement côté corp.

En effet, outre les deux titres SUPER ASTEROIDS – MISSILE COMMAND et BATTLEZONE 2000, NAKI a sorti série de périphériques et utilitaires pour la console portable la plus puissante du moment. C'est ainsi que vous pouvez acheter un adaptateur allume cigare, un câble de type COMLYNX , une mallette de transport ou encore le POWER PACK qui permet de jouer six heures durant sans pour autant tomber en panne d'énergie.

LE POWER PACK

Le principe est simple, vous retirez le cache de l'emplacement des piles et y insérez un autre cache destiné à tenir le POWER PACK. Faites glisser ensuite ce dernier le long de la LYNX afin de faire rentrer son embout d'alimentation dans celui de la LYNX. Pour recharger le POWER PACK ou brancher la LYNX sur secteur, vous avez un autre embout d'alimentation en dessous du POWER PACK. Nouvel avantage, votre enfant ne risque plus de le confondre avec celui du COMLYNX ou de l'écouteur. Ne riez pas, un copain de mon fils a grillé deux LYNX comme cela (les miennes en plus !!!).

Pour la cartouche de jeu, un emplacement a été prévu et vous pouvez changer celui-ci sans aucun problème, une fois le POWER PACK installé.

En fait en jouant régulièrement sur secteur, ou sur l'allume cigare, ce nouvel accu est constamment rechargé et depuis que j'ai installé le mien, la LYNX est toujours prête à jouer, à un point tel que l'on oublie complètement la notion de LYNX sans batterie.

Son seul inconvénient est un poids accru, changeant un peu la prise en main au début, mais vu le plaisir d'avoir une LYNX toujours prête à l'emploi et pour un prix franchement dérisoire (env. 150,00 F), c'est un désavantage vite oublié.



BATLLEZONE 2000

Dans la série, on ressort les classiques et on les relooke voici BATTLEZONE renommé 2000 à la manière de TEMPEST 2000. Je n'ai qu'un maigre souvenir de la première version, mais il me semble que le 2000 n'apporte pas grand chose. Si ce n'est pas le cas, cela n'a pas grande importance car BATTLEZONE est très bien comme cela.



Vous êtes au "volant" d'un superchar et devez détruire tous ses congénères pour la simple et bonne raison, qu'ils sont atteints d'un virus qui en fait vos ennemis alors qu'ils sont initialement de votre camp. La vision est en mode 3D filaire (vert "mother" * pour faire plus ordinateur de bord) au charme indicible. La LYNX avec ses processeurs 3D s'en sort à merveille et comme le jeu est basé sur une recette infaillible (tué pour ne pas être tué), c'est prenant même si c'est un peu difficile au début de rester en vie plusieurs niveaux de suite.



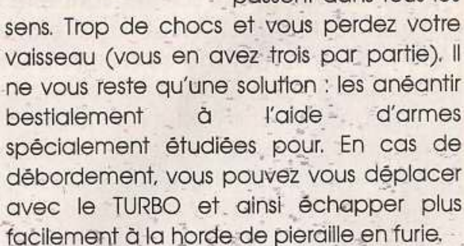
Ce n'est certes pas un futur HIT LYNX comme STUN RUNNER, DIRTY LARRY ou LEMMINGS, Ms PACMAN, mais c'est suffisamment prenant pour qu'on lui consacre 249,00 F et puis franchement quoi de plus réjouissant que de voir de nouveaux titres arriver sur LYNX !

* MOTHER est le nom de l'ordinateur gérant le NOSTROMO, vaisseau du premier ALIEN, et dont on retrouve la réminiscence dans ALIEN VERSUS PREDATOR.

SUPER ASTEROIDS – MISSILE COMMAND

Là aussi même recette, mais pas besoin de rajouter un 2000 au bout pour que l'on se rende compte que le jeu a subi un bon lifting.

ASTEROID est le plus connu. Il a été cloné un nombre incalculable de fois sur ST. Si vous ne voyez pas ce que cela peut être, en voici le principe. Vous êtes dans un vaisseau spatial au milieu d'astéroïdes, soucoupes volantes et autres OVNI qui passent dans tous les sens. Trop de chocs et vous perdez votre vaisseau (vous en avez trois par partie). Il ne vous reste qu'une solution : les anéantir bestialement à l'aide d'armes spécialement étudiées pour. En cas de débordement, vous pouvez vous déplacer avec le TURBO et ainsi échapper plus facilement à la horde de pieraille en furie.



Dans MISSILE COMMAND, vous tirez du sol sur des missiles qui vous foncent dessus (lentement mais sûrement). Seulement voilà, il faut indiquer à l'aide d'un curseur en forme de croix l'endroit visé et tirer



ensuite. La salve mettant un certain temps à arriver à l'endroit voulu et les missiles ne s'arrêtant pas pour autant, ce n'est vraiment pas simple de dégommer un de ces \ç$%* bouts de métal piégé qui foncent inexorablement vers vous.

Deux jeux très joliment réussis (notamment SUPER ASTEROIDS à qui le sufixe 2000 ne serait pas de trop, le rapprochant de la réussite TEMPEST 2000) qui méritent amplement le détour. A vrai dire, la réflexion qui vient lorsqu'on les a dans la main, c'est "tiens, ASTEROID n'était pas encore porté sur LYNX ?". C'est dire s'il fait partie du monde indispensable à tout ATARI qu'il soit ordinateur ou console. Votre LYNX ne peut donc passer à côté de SUPER ASTEROIDS – MISSILE COMMAND et si vous n'en possédez pas encore, sachez que le prix de celle-ci a bien baissé et qu'il est même moins cher que la GAME BOY dont seul le boîtier est en couleur.



UN GRAND MERCI

Tous ces produits sont disponibles chez TECHNO SERVICE et sans doute ailleurs, mais je ne connais pas d'autre revendeur LYNX aussi bien achalandé, qui ait tout ce qui se peut se produire sur les consoles ATARI en direct bien souvent des USA. C'est ainsi que vous trouverez chez lui également des pares-soleil, kits de nettoyage, valises... tout ça pour LYNX évidemment.

J'en profite pour remercier Frédéric ALOE, le propriétaire, de bien vouloir nous prêter encore une fois tous ces produits dont ATARI EUROPE ou ACCORD ne jugent pas utile de nous les faire parvenir pour test.

Le monde ATARI vit par ses passionnés et ATARI aurait très certainement fermé la porte depuis un moment sans ces derniers. Mais c'est sans doute cela qui lui confère une telle cote d'amour et cet état d'esprit qui nous le rend irremplaçable.

POWER PACK
150,00 F
6 heures d'autonomie pour 10 heures de charge
BATTLEZONE 2000
prix 249,00 F
SUPER ASTEROIDS – MISSILE COMMAND
prix 249,00 Ft

Godefroy de MAUPEOU



7 d'un coup ! *moins 1 (MYST), faute de place

Non, il ne s'agit pas du nombre de mouches, tuées d'un coup de tapette, mais du nombre de jeux nouveaux disponibles ce mois-ci. Après un mois de Décembre désastreux pour notre petite console, voici un mois de Janvier qui à l'air de se tenir, avec des titres non seulement nombreux, mais en plus, comme vous le lirez, d'excellentes tenues. Du coup, les (rares) moins bons n'auront droit qu'à quelques lignes.

En prime, suite au sondage du numéro 100 et aux remarques de certains lecteurs accompagnant ce sondage, j'inaugure ce mois-ci, avec la nouvelle année (enfin, un peu tôt pour moi, puisque je rédige ces lignes le 31 décembre, puis les modifie le 13 janvier, et un peu tard pour vous puisque vous les lirez aux alentours du 10 Février..., veuillez quand même accepter, un peu en retard certes, tous mes voeux de bonne et heureuse année) une nouvelle formule de la rubrique, dans laquelle les tests seront moins globalisés. En d'autres termes, au lieu d'un seul article, regroupant tous les tests, vous aurez droit à plusieurs minis articles de test, un pour chaque jeu. Et en prime, un récapitulatif du POUR et du CONTRE de chaque programme. Autre bonne résolution de nouvelle année, j'ai décidé de ne plus annoncer de dates pour les nouveaux titres, puisque, quelle que soit la source de ces dates, celles-ci ne sont jamais respectées. Je me contenterais chaque mois d'indiquer les titres prévus pour le mois suivant : par exemple, cette fois ci, nous devrions voir arriver pour la prochaine fois 4 nouvelles cartouches : NBA JAM, I WAR, REVANGE OF THE MUTANT PENGUIN et ZOOP. 4 cartouches, alors que le mois dernier Atari avait annoncé l'arrêt imminent de la production de cartouches. La Corp. aurait-elle (une fois de plus) changé d'avis ? En passant, une autre bonne nouvelle, pour répondre aux interrogations du mois dernier, il y a bien eu une nouvelle production de lecteur CD pour Jaguar, ce qui fait qu'aujourd'hui, le lecteur est réellement à nouveau disponible.

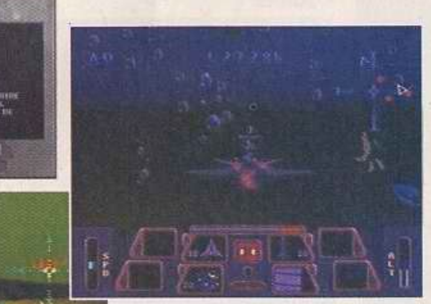
Une mauvaise nouvelle quand même : il devient de plus en plus difficile de trouver les nouveaux titres Jaguar. En effet, l'importateur officiel, Accord, n'a plus eu de nouveaux titres depuis très très longtemps, ce qui fait que la plupart des boutiques qui s'approvisionnent par son intermédiaire n'ont rien de nouveau. C'est pourquoi je dois remercier une fois de plus Frédéric Aloe, de Techno Service, qui importe directement et nous prête gracieusement tous les titres détaillés ici.

A noter, que, pour mieux servir les nombreux clients en province, Technoservice recentre son activité sur la VPC, et qu'il faut donc maintenant contacter cette société au (16 1) 69 25 06 18.

Avant d'attaquer les nouveaux titres, revenons rapidement sur Dragon's Lair. Si ce je trouve toujours ce jeu injouable et laid, je dois rajouter qu'il présente un défaut supplémentaire dont je ne m'étais pas rendu compte le mois dernier, puisqu'il est incompatible avec nos consoles françaises. En effet, ce jeu n'accepte de fonctionner qu'en mode 60Hz, c'est à dire sur des consoles américaines ou sur celles qui disposent de l'interrupteur permettant de choisir son mode de fonctionnement décrit dans le ST Mag n°92. Raison de plus pour ceux qui ont une console purement européenne pour éviter ce très mauvais titre.

BATTLEMORPH.

Battlemorph est le fils tout à fait légitime d'un jeu que tous les possesseurs de Jaguar connaissent, puisqu'il a, de tout temps, été livré avec la console, j'ai nommé Cybermorph. Ce titre fut, en son temps, fort discuté, et si certains ont passé de nombreuses heures avec, ce n'est pas seulement parce qu'ils n'avaient que c'était le seul disponible, mais également parce qu'ils l'appréciaient. Bon, jouons franc jeu, je fais partie de ceux-là, et sans le considérer comme un grand jeu, j'aimais bien cybermorph. Ma critique pourrait donc être considérée comme non objective, par ceux qui n'aiment pas Cybermorph.



Battlemorph se passe 30 ans après. Les ennemis, les Pernitiens infâmes et visqueux, bien qu'ayant été vaincu 30 ans plus tôt par les vaisseaux T-Griffon et ses pilotes d'exception (vous et moi) remettent ça et repartent en guerre, avec des armes plus puissantes. Heureusement, l'humanité a également évolué, et créé une nouvelle version du vaisseau victorieux, le War Griffon. Cette nouvelle version, plus puissamment armée, peut également voler sous l'eau. Grâce à cette nouvelle puissance, il devrait être possible aux nouveaux pilotes de libérer les systèmes occupés par les Pernitiens, puis d'attaquer Pernish, leur planète mère.

Maintenant que vous connaissez l'histoire, passons aux nouvelles possibilités. Tout d'abord, vous l'avez compris, le nombre d'armes a augmenté. Il est maintenant possible de porter 4 armes, dans les 4 soutes, même si, au début du jeu, seuls deux armes sont connues. De nouvelles armes seront découvertes au cours des nombreuses missions. En effet, dans certaines missions, le but sera de découvrir des fragments d'armes. Et oui, c'est LA grande nouveauté par rapport à son ancêtre. Cette fois ci, les missions sont intelligentes. Il ne s'agit plus d'aller casser tous les ennemis (même si on peut continuer à le faire) ou de récupérer systématiquement tout les POD. Non, cette fois-ci, les missions sont variées. J'ai déjà parlé de récupérer des armes, mais il faut aussi dans certaines missions trouver des capsules de données, démarrer ou arrêter des centrales nucléaires, en leur apportant ou en leur volant des batteries, faire exploser des planètes, etc. Et pour remplir ces missions, non seulement il y a de nouvelles armes, mais également de nouveaux bonus à trouver sur les planètes: tir rapide, scanner amplifié,... . Il y a aussi sur les planètes de nouveaux objets : non seulement des clefs, qui permettent d'ouvrir les protections des centrales, mais également des batteries, des câbles électriques, des ponts à détruire, pour bloquer les trains qui les empruntent (la destruction des ponts me fait d'ailleurs étrangement penser à la destruction des buildings dans Iron Soldier), des téléporteurs et des tunnels, ainsi que des ennemis en quantité impressionnante. Parmi les ennemis inédits, citons la sangsue, qui se colle à votre vaisseau pour vous voler votre énergie, les bandits qui volent vos armes, les trains, les tourelles, les camions, les mines, les ressorts, les gardes, les vers et j'en passe. En plus, après avoir libéré les planètes annexes d'un système, il convient de libérer la planète principale, qui ne comprend à chaque fois qu'un seul ennemi, un énorme "BOSS" de fin de niveau, extrêmement difficile à abattre. Parlons rapidement de la dernière grosse amélioration : comme les missions sont beaucoup plus complexes, et qu'il est maintenant souvent nécessaire pour les remplir de passer par des séries de tunnels et de télétransporteurs, il est maintenant possible, durant une partie, de visualiser une carte de la planète. Mieux ; on peut maintenant placer un pointeur sur un point quelconque de cette carte, et le radar de bord indique alors en permanence la direction de ce point. Très pratique.

Passons maintenant à la réalisation. Elle est très correcte. Par rapport à Cybermorph, les grandes améliorations sont les décors, plus jolis, l'utilisation de la technique du mapping pour tous les objets et ennemis et également, CD ROM oblige, de superbes

animations en introduction du jeu, mais également en début et fin de mission. Notons au passage l'utilisation très intelligente de la MEMORY TRACK. Il n'est plus nécessaire de sauver ses missions, c'est fait automatiquement, en fin de chaque mission. De même, les différentes options (en particulier la langue) sont sauvées dans cette mémoire. Notons d'ailleurs que tous les textes du jeu sont intégralement et fort bien traduits, ce qui est toujours fort agréable.

Enfin, pour terminer, parlons de la grande durée du jeu. Pour libérer les deux premiers systèmes (soit 10 missions) au niveau facile, il m'a quand même fallu 2H. Comme il y a 8 systèmes à libérer, et que les missions sont de difficulté croissante, cela laisse présager d'un nombre d'heures important pour finir le jeu entièrement.

SUPPORT: CD
GENRE: Combat spatial, à la Cybermorph
POUR: Notice totalement traduite, textes du jeu traduits, Missions intéressantes, Belles animations inter-mission, Durée du jeu.
CONTRE: Moi, j'aime bien, alors je n'en vois pas.
LE CONSEIL: Les amateurs de Cybermorph aimeront beaucoup. Les autres feraient mieux d'essayer quand même.

FEVER PITCH FOOTBALL

Fever Pitch Football est, après Sensible Soccer, la seconde simulation de Football disponible sur la Jaguar. Autant le dire tout de suite, en général, je déteste les simulations de Football : ainsi, je n'ai aimé ni Kick Off, ni Team sur Atari. Mais là, Fever m'a plu. Pourquoi ? C'est simple. J'ai aimé ce titre parce qu'il arrive à concilier un côté réaliste avec un côté Fun et une bonne jouabilité. Bon, classiquement, vous contrôlez une équipe et le but est de vaincre l'adversaire. Tout commence par le choix du mode de jeu (match exhibition ou tournoi), puis par le choix de l'équipe. Chaque équipe à sa formation de jeu : certaines ont plus d'attaquants, d'autres plus de défenseurs. Quelques-unes possèdent des joueurs Stars, plus doués que les autres, mais un peu plus difficiles à contrôler au joypad. Le choix de l'équipe n'est donc pas neutre, certains joueurs seront plus à l'aise avec une base arrière solide, en jouant des contre attaques rapides, d'autres préféreront avoir plus d'attaquant, en comptant un peu plus sur le goal. Il vous reste à paramétrer les quelques options relatives au jeu : durée de chaque mi-temps, entre 1 et 15 minutes, niveau de difficulté, tolérance de l'arbitre, etc., puis, vous pouvez commencer le match. Comme d'habitude, dans ce genre de jeu, lorsque vous avez la balle au pied, vous ne contrôlez que le joueur qui possède la balle, le reste des joueurs suivant globalement le mouvement, tout en conservant la formation de jeu relative à l'équipe. A l'inverse, lorsque vous ne possédez pas la balle, vous contrôlez en général à la fois le joueur le plus proche du ballon et le mouvement général de l'équipe. Si deux joueurs sont à égale distance du ballon, vous pouvez choisir de contrôler l'un ou l'autre en appuyant sur A ou B, les deux boutons qui contrôlent tout. La balle au pied, il est possible de tout faire, des dribles, des passes, des tirs tendus ou en cloche. Les joueurs stars peuvent même faire des talonnades et des balles croisées. Tout se contrôle (difficilement au début, il faut l'avouer) grâce à des appuis plus ou moins longs et secs sur les touches A et B du Joypad. Pour récupérer la balle, vous pouvez également faire des tacles, ou tirer dans la balle, ou taper sur l'adversaire, en espérant que l'arbitre ne vous verra pas, et une fois de plus, tout se contrôle par A et B.

Bien entendu, vous aurez également le droit à toutes les actions courantes du Foot : les têtes, les touches, corners, coups francs directs ou indirects et autres penaltys.

Lorsque vous gagnez un match, en fonction de l'art et la manière dont vous avez joué, et du nombre de buts que vous avez marqués, la console vous juge et vous accorde le droit ou non d'embaucher de nouveaux joueurs stars pour renforcer l'équipe. Chaque joueur Star a sa personnalité et son style de jeu, fort bien décrit dans la documentation (totalement traduite) et il vous fera donc réfléchir pour engager le joueur qui complétera le mieux les points faibles de votre équipe, ou qui renforcera le mieux ses points forts.



Au niveau réalisation, c'est très bien. Pour une fois les joueurs ne ressemblent pas à des têtes d'épingles composées de deux pixels. Ils ont une certaine taille et sont animés, donc, on voit ce qu'on fait. Pour une fois également, tout n'est pas bêtement automatique : ainsi, si vous contrôlez un joueur, qui, la balle au pied, court dans une direction, il n'est pas possible d'un seul coup de se mettre à courir dans la direction adverse en conservant la balle, comme ce n'est pas possible sur un véritable terrain. Il convient de faire un petit mouvement tournant, pour infléchir la trajectoire de la balle. C'est réaliste. De même, dans le domaine du réalisme, les contre-attaques bien menées sont aussi efficaces que dans un vrai match. Lorsque toute une équipe est en attaque, et que le ballon lui est volé par l'équipe adverse qui réussit par deux ou 3 belles passes à remonter rapidement, il faut un certain temps pour voir le retour effectif des défenseurs. Enfin, les sons des spectateurs, coups de sifflets, applaudissement et cris renforcent encore le côté ambiance de stade.

Très agréable aussi, le jeu à deux. C'est un excellent entraînement pour apprendre à manoeuvrer correctement ballon et joueurs, pour se préparer à un tournoi, mais c'est également un bon moyen de passer des heures à se détendre avec (ou contre) un ami, dans des tournois de plus en plus acharnés. L'épreuve des tirs aux buts qui conclue les égalités après prolongation risque d'ébranler (temporairement) bien des amitiés.

GENRE: Simulation sportive
POUR: Très réaliste, Excellent à deux
CONTRE: Pas à plus de deux
LE CONSEIL: Un excellent jeu de football (et pourtant, en général, je n'aime pas les simulations de football)

ATARI KARTS

Pour situer Atari Kart, commençons par dire qu'il s'agit d'un descendant direct de Super Mario Kart (sur Super Nintendo) (en moins violent et moins délirant quand même), ou, pour ceux qui n'auraient pas de références Nintendiques (joli mot), d'une sorte de croisement réussi entre Super Burn Out (pour l'aspect Fun) et Power Drive Rally (pour la finesse des images) et le thème.

Dans Atari Karts, vous conduisez ...un kart, et votre but est de gagner courses et championnat. Vous avez le choix (au début) entre 7 différents engins, dont les caractéristiques d'accélération, de vitesse maximale et de tenue de route varient. Lorsque vous sélectionnez une machine, le conducteur normal de la machine vous prête son engin, et vous concourez donc contre les 6 autres chauffeurs. Les 7 chauffeurs initiaux sont tous très typés, puisque vous avez le droit à un escargot, une pieuvre, un poulet, un squelette, etc... L'engin choisi, vous pouvez choisir un championnat. Contrairement à nombre de jeux où vous pouvez commencer à n'importe quel niveau, y



compris au niveau hyper Pro, dans Atari Karts, vous êtes obligé de commencer au niveau débutant. Pour passer au niveau suivant, il vous sera nécessaire de gagner la course et les 3 championnats supplémentaires qui composent chaque niveau. Dans chaque championnat, vous disposez d'un classique système de points, une course gagnée vous rapportant 7 points, une seconde place 4 points et ainsi de suite. A noter que si vous ne finissez pas dans les 4 premiers d'une course, vous serez obligés de la refaire, en perdant une voiture. Et votre réserve de voiture n'est pas infinie, puisque vous ne disposez que de trois voitures au début... heureusement, des bonus

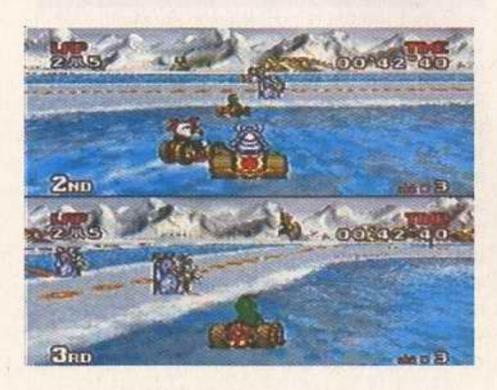


permettent d'en regagner durant les courses. Au premier niveau, chaque championnat est constitué de 6 courses, qui se passent dans 6 mondes différents : un circuit en bord de mer, un en campagne, un dans le pays des contes de fée (avec un superbe château ensoleillé en fond), un sur glace, un sur un monde lunaire et le dernier au milieu des canions texans. Chacun de ces mondes dispose de difficultés différentes et d'une tenue de route particulière, il vous faudra adapter en permanence votre style de conduite. Il est ainsi impossible de conduire en permanence pied au plancher, comme c'est bien souvent le cas dans de nombreux jeux de course. Par contre, les nombreux bonus et malus qui jalonnent les circuits ne dépendent pas du circuit. Dommage d'ailleurs qu'il ne soit pas possible de cumuler plusieurs bonus simultanément.

La réussite dans un niveau vous permettra de bénéficier d'un nouveau circuit (le circuit gagné en terminant le niveau débutant est par exemple un circuit asiatique, celui du second niveau est un circuit dans le monde de Halloween) et d'un nouveau concurrent, disposant d'un nouvel engin.Après cette longue description, passons à la réalisation du jeu.

C'est simple : elle est totalement impeccable : les graphismes sont très fins, très colorés (nos captures d'écran nous donnent entre 1 200 et 5 000 couleurs, suivant l'image), avec des tons pastel sublimes dans la plupart des niveaux. Les musiques sont également très claires, entraînantes et agréables (on pourrait d'ailleurs les qualifier également de musiques pastel). Les bruitages qui accompagnent les accélérations, freinages, têtes à queue et heurts d'autres concurrents et d'obstacles sont nickels. Bref, c'est parfait. La fluidité est réellement exemplaire. La manière dont le circuit et le décor bougent par rapport au kart est totalement sidérante... on a ainsi souvent l'impression de glisser tellement c'est parfait.

Le contrôle des Karts est presque parfait. La croix du Joypad permet de diriger votre engin, les 3 boutons servent à accélérer, freiner (je l'utilise pour ma part fort rarement) et à activer des bonus (il n'est d'ailleurs pas aisé d'activer un bonus tout en accélérant). Ceux qui possèdent un Pro-Controller



seront ravis d'apprendre que les deux touches de shift permettent d'effectuer des virages plus secs (attention aux têtes à queue, fort impressionnants, si vous effectuez un virage sec trop long), offrant un confort d'utilisation assez exceptionnel. Les autres pourront toujours utiliser pour ces virages les touches 4 et 6 du pavé numérique, mais c'est nettement moins commode. Cerise sur le gâteau, un mode deux joueurs est également possible.



Dans ce mode, la console contrôle un coureur de moins, dirigé à la place par le second joueur humain. L'écran est coupé en deux en hauteur, chacun jouant sur un demi écran. Sinon, tout est identique, si ce n'est que pour corser le tout, il devient possible d'expédier des malus sur le chemin de l'adversaire. C'est tellement sympathique que l'on regrette de ne pas pouvoir jouer à plus de deux, en utilisant le Team Tap ou en reliant entre elles plusieurs consoles par un Jag Link.

Bref, un excellent titre, qui plaira quasiment à tout age.

SUPPORT: Cartouche
GENRE: Course humoristique
POUR: musiques, son, images, intérêt, jouabilité, fluidité, bonne utilisation du Joypad Pro Controller, jeu à deux, notice totalement traduite
CONTRE: pas de jeu à plus de deux par Team Tap ou Jag Link, bouton d'activation des bonus mal placé, un seul bonus à la fois
LE CONSEIL: n'hésitez pas, courrez l'acheter, c'est réellement superbe et très prenant.

PRIMAL RAGE

Si Primal Rage est la 6e simulation de combat disponible sur Jaguar (si je ne m'abuse), ce nouveau titre reste toutefois assez original, puisque cette fois ci, vous ne manoeuvrez ni des combattants humains (comme dans Dragon, Bruce Lee, Kasumi Ninja,) ni des robots (comme dans Ultra Vortek), mais des monstres préhistoriques. En effet, après un cataclysme nucléaire et quelques manipulations génétiques hasardeuses, les animaux de la préhistoire sont revenus dans notre futur apocalyptique, toujours aussi gigantesques, mais en plus maintenant intelligents et dotés de pouvoirs supplémentaires (comme l'émission de missiles, de nuages de feu, la téléportation, le souffle gelant, etc.) et c'est une lutte à mort qui s'est entamée entre eux pour la domination de la planète.

Après avoir parlé du scénario, voyons la réalisation. Bon, avouons-le, le titre était annoncé, je m'attendais à mieux. Le principal reproche vient du manque de contraste des images qui sont bizarrement un peu ternes avec un manque évident de contraste entre le décor et les combattants, qui, de ce fait, ne se détachent pas assez à l'image, ce qui renforce l'impression de petitesses des sprites. En effet, et c'est mon second reproche, on aurait aimé des monstres nettement plus grands. Là, ils ne dépassent pas le tiers de l'écran en hauteur, et même si les décors sont assez jolis, c'est tout de même un peu dommage. Sinon, reconnaissons que ces combattants sont fort bien animés (on aurait pu faire encore légèrement plus fluide, mais c'est déjà bien). Les sons sont forts corrects, et les musiques très jolies, bien qu'un peu courtes. Les coups de chaque combattant sont nombreux, et le joypad pro controller me semble indispensable pour bien les maitriser tous (même si on peut configurer dans le jeu le type de joypad utilisé et s'il est mal utilisé, puisque les touches de shift sont une fois de plus superbement ignorées). En plus des coups classiques (de poing, de pied, de dents et de queue) chaque combattant dispose d'un certain nombre de coups spéciaux. Certains sont décrits dans la documentation, d'autres sont à découvrir. Puisque nous sommes à la documentation, regrettons que celle-ci ne soit disponible qu'en Anglais (à moins que lors de l'importation officielle dans notre beau pays, le livret incorporé dans le package du CDROM ne soit changé, mais cela m'étonnerait). C'est d'autant plus dommage, que le programme permet de choisir sa langue parmi une dizaine, dont le français, et que la traduction du jeu est alors complète (y compris le message chargement en cours qui revient d'ailleurs bien trop souvent lors du jeu). A l'utilisation, le jeu est assez sympathique, surtout à deux.

J'aime d'ailleurs beaucoup l'option ENDURANCE, dans laquelle chacun des deux joueurs sélectionne une équipe de 4 monstres, et ou la compétition ne se termine que lorsqu'un des deux joueurs a perdu tous ses dinosaures.



Pour terminer regrettons la qualité très moyenne de certaines images de présentation (l'introduction globale, la présentation des combattants au début de chaque combat, ou la séquence pour continuer lors d'une défaite). Je suis sûr que les 790 Mos du CD

sont quasiment vides et que ce jeu aurait pu être réalisé en cartouche. C'est vraisemblablement pour minimiser les coups de production (et ce d'autant plus que des versions CD similaires sont sorties en même temps sur Saturn et Playstation), mais c'est un peu dommage de se priver du marché des Jaguar-Istes non équipé du CDROM (mais qu'est-ce qu'ils attendent, d'ailleurs, ceux-là ?).

GENRE: Jeu de combat
POUR: Original, jeu totalement traduit, bon jeu à deux
CONTRE : manque de contraste, chargements lents, notice totalement en anglais
LE CONSEIL: Si vos aimez les jeux de combats, ou que vous n'en avez encore aucun, Primal Rage est un bon choix.

SUPERCROSS 3D

Vous devez participer à un championnat de moto de Cross à travers les Etats-Unis avec un engin (moto) paramétrable : moteur, roues, couleur.

Si ce sujet est normal, la réalisation ne l'est pas. Elle est proprement innommable. On se retrouve en 256 couleurs (ou moins) dans une résolution qui ne doit pas dépasser le 320*200 d'un vieux ST. Les motos, les pistes et les décors sont horriblement pixélisés et très laids, le summum étant atteint par le public, représenté sous la forme de petits points bleus et blancs. La moto est immanoeuvrable: un appui d'un dixième de seconde sur le pavé directionnel pour tourner à gauche ou à droit et c'est le tête à queue assuré, comme si vous aviez tourné pendant 10 bonnes secondes. Les bruitages sont ignobles : laids, et ne ressemblant absolument à rien, et en particulier pas à des bruits de motos. Les rares couleurs sont innommables : les pistes sont d'un marron merdique. Bref, avec Club Drive l'an dernier, je croyais avoir vu le pire de la simulation d'engin motorisé, et non, les auteurs de cette horreur ont fait encore dix fois pire. A ne pas acheter, et à jeter à la gueule de la personne qui vous l'offrirait par erreur. Même sans être paranoïaque, on arrive à la conclusion que les auteurs n'ont pu faire cette chose que pour tenter de nuire à la Jaguar.

GENRE: simulation sportive
POUR: AUCUN
CONTRE :TOUT
LE CONSEIL: A EVITER A TOUT PRIX

BALDIES

Baldies fait partie de cette catégorie de jeu de stratégie à part, que l'on peut nommer les simulations d'univers, et qui comprend des grands titres comme SimCity, Populous et Theme Park. Il est visiblement fort inspiré de Populous, puisque, comme dans ce titre, vous jouez le rôle du dieu bienfaiteur de la civilisation Baldy. Bien évidement, votre peuplade est opposée à une peuplade ennemie, contrôlée par l'ordinateur (il est d'ailleurs dommage que l'on ne puisse pas jouer contre un autre joueur humain sur une autre console, reliée par un JagLink), et le but du jeu est l'anéantissement total de cette civilisation étrangère. Votre population est composée de 4 catégories de baldies :

les ouvriers, qui produisent de l'énergie lorsqu'ils se promènent à l'extérieur où se reproduisent lorsque les installe dans une maison,

Les constructeurs, qui produisent des matériaux de constructions quand ils sont à l'extérieur des maisons, puis construisent des maisons lorsqu'ils ont assez de matériaux, et agrandissent et embellissent les maisons lorsqu'ils sont à l'intérieur.

Les soldats, qui produisent des munitions lorsqu'ils sont à l'intérieur des maisons, et les utilisent en combattant lorsqu'ils sont à l'extérieur.

Les scientifiques, qui élaborent des théories scientifiques lorsqu'ils sont à l'extérieur, et les transforment en invention lorsqu'ils sont à l'extérieur.

Votre rôle de dieu est simple : il consiste à équilibrer au mieux les populations de chaque type (en tant que dieu, il vous est extrêmement aisé de transformer en un tour de main un constructeur en ouvrier, par exemple), à répartir ses populations entre l'extérieur et l'intérieur de chaque maison, à agir sur le type de maison construite par les constructeurs, à choisir les inventions créées par les scientifiques, à utiliser ces inventions (souvent des armes) contre les populations ennemies, à jeter les vieilles inventions obsolètes pour permettre de nouvelles technologies (car les baldies ne sont pas très intelligents et ne peuvent maîtriser que 6 inventions simultanément), à protéger vos populations contre les soldats ennemis par d'autres inventions, à créer des soldats en nombre suffisant pour attaquer l'ennemi, à indiquer à vos soldats où attaquer, à leur faire pousser des ailes pour atteindre les objectifs militaires plus rapidement, à rapatrier les ouvriers qui sortent des maisons surpeuplées dans des maisons moins peuplées (c'est facile, il vous suffit de les prendre dans votre divine main droite – le baldy se défend en s'agitant comme un beau diable – et au lâcher sur la maison), à protéger les scientifiques en maraude contre les requins des terres, à remodeler le terrain en creusant des lacs et remplissant des mers, etc.... bref, à être omniscient. Autant dire que votre travail est accablant. Mis à part les débuts de parties un peu lents, car la population est alors clairsemée, les inventions inexistantes et l'ennemi aussi faiblard que vous, donc une demande de travail très faible, être Dieu est une tâche harassante et complexe. Il faut gérer tous ses paramètres simultanément... tout en découvrant en permanence des centaines de faits nouveaux non décrits dans la documentation qui est plus une introduction au travail de Dieu qu'un manuel complet sur les possibilités divines : à quoi servent toutes les nouvelles inventions ? A quoi cela peut-il servir de pouvoir saisir les animaux sauvages – serpents et putois ? Quelle est l'influence du lieu de construction d'une maison sur son agrandissement futur ?

Vous l'avez compris, le thème est assez emballant (j'ai toujours aimé jouer au dieu, ça doit être un trait mégalomaniaque de mon caractère qui refait surface). La réalisation est pour sa part fort correcte. Mis à part le long (plus de 2 mn) dessin animé d'introduction réalisé avec des personnages en patte à modeler (à la "Walace et Gromit" pour ceux qui connaissent) malheureusement assez mal compressé aussi bien au niveau image (pixélisation) que son (beaucoup de souffle), le reste est correct. Bon, les graphismes ne sont pas extraordinaires, mais ce n'est pas vraiment ce que l'on demande à ce genre de jeu. Les contrôles sont aisés, pour une fois les touches alphanumériques du Joypad sont utilisées. Les sons qui accompagnent chaque action, ou chaque déclenchement d'armes sont sympathiques. Le système d'aide par un gros Baldy en bas de l'écran est efficace, dommage qu'il soit uniquement en Anglais. Seul regret, les parties sont peut-être un peu longues, puisqu'il me faut en moyenne une trentaine de minutes pour gagner un niveau. Et comme il y a 100 niveaux sur le CDROM, j'ai encore du temps avant de tout terminer. Mais peut-être n'ai-je pas encore tout compris...

SUPPORT: CD Rom
GENRE: gestion d'univers
POUR: le thème, nombre de niveau = durée de vie importante, doc totalement traduite
CONTRE: pas de jeu à deux, un peu lent au début, parties longues, documentation incomplète, même en Anglais, jeu non traduit
LE CONSEIL: si vous aimez ce genre de jeu, BALDIES est un titre incontournable.

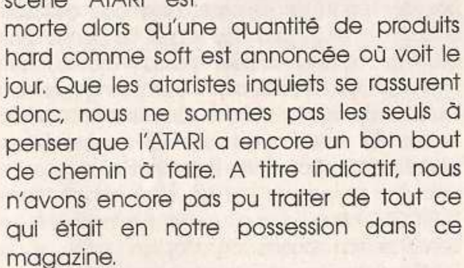
Marc ABRAMSON

	Super Cross	Primal Rage	Fever Pitch	Atari Karts	Myst	Battlemorph	Baldies
Graphismes	25%	70%	65%	80%	85%	75%	65%
Sons	18%	70%	80%	80%	85%	75%	75%
fluidité	18%	70%	80%	80%	--	80%	75%
Maniabilité	5%	75%	80%	80%	70%	75%	85%
Interet	4%	75%	80%	80%	85%	75%	85%
	---	---	---	---	---	---	---
Moyenne	14%	72%	77%	80%	81%	76%	77%

revue de presse

Ce mois-ci nous allons parler un peu des disk mag, voire cd mag. En effet, nous en recevons régulièrement et il est juste que ce type de magazine qui sera vraissemblablement très répandu demain (tout en étant complémentaire de l'information "papier"), ait sa place dans cette revue de presse mensuelle.

ATARI WORLD



n°9
Janvier 1996

Dans son édito, Andrew WRIGHT se pose la question de comprendre comment certains peuvent encore nous assêner que la scène ATARI est morte alors qu'une quantité de produits hard comme soft est annoncée où voit le jour. Que les ataristes inquiets se rassurent donc, nous ne sommes pas les seuls à penser que l'ATARI a encore un bon bout de chemin à faire. A titre indicatif, nous n'avons encore pas pu traiter de tout ce qui était en notre possession dans ce magazine.

Dans les actualités, on apprend que SYSTEM SOLUTION a sorti un CD ROM CUBASE avec plus de 600 mégas de styles, mixermap, avec 1 200 morceaux de musique, 400 arrangements, 300 MIDIFILES et tout ce qui peut intéresser le cubasiste de base. On s'en réjouit et posons la question : à quand la même initiative en France ?

Un petit compte-rendu du ProTOS (deux pages très aérées) nous montre un programme dont nous sommes passés à côté intitulé FACE VALUE. Ce dernier permet de de donner un look plus moderne à vos programme GFA. Vous serez d'ailleurs heureux d'apprendre que CICERO proposait également un convertisseur GFA vers C, ce qui devrait faire bondir de joie tous ceux qui attendaient le BASIC 4 pour pouvoir compiler leurs programmes pour 68882.

A part cela, les anglais ont de la chance puisqu'ils ont pu tester ATTACK OF MUTANT PENGUINS et lui décerner un 8/10 ainsi qu'un "ATARI WORLD BEATER" le symbole de qualité visiblement indispensable à tout magazine qui veut se distinguer.

S'ensuit un dossier très intéressant sur les cartes graphiques, traitant autant des agrandisseurs d'écran type SCREENBLASTER ou BLOW UP que des véritables cartes comme la MATRIX, la NOVA ou la MEGAVISION. On y trouve les tests de compatibilité de programmes en 24 et 8 bits dans lesquels on apprendra tristement que NOTATOR SL, CUBASE 3.1, OASIS, CALAMUS 1.09, ARABESQUE PRO, AVANT VEKTOR et LED PANEL 3.0 sont réfractaires à ces nouvelles résolutions. Ceci dit, il faut remarquer qu'il s'agit là de versions antérieures ou d'antiquités.

Mais le plus gros dossier est consacré à la communication : les modems, comment monter son BBS, la télécopie avec son ordinateur, se connecter sur le WEB avec CAB et un précieux index consacré au jargon usité dans ce domaine. On regrettera juste de ne pas trouver de comparatifs des logiciels dédiés à l'envoi de FAX, vu les gros problèmes de compatibilités rencontrés avec certains d'entre eux. Pour tout dire, à force d'avoir des problèmes d'envoi et de réception de télécopies avec certains de ces logiciels, nous avons fini par acheter un véritable télécopieur à la rédaction.

Autre gros dossier : LES DISQUE DURS. On lui décerne un "ST MAGAZINE BEATER" pour sa qualité pédagogique. En effet, en 34 captures d'écrans, ATARI WORLD explique de fond en comble toutes les opérations de formatage, de partitionnage, de defragmentation... ainsi que l'installation de l'icône de votre disque dur sur votre bureau. Les anglais possèdent en grande majorité des ST (peut être un millier de FALCON, mais guère plus), d'où l'utilité de ce dernier chapitre (à partir du TOS 2.06, c'est beaucoup plus simple).

Parmi les tests notre KILLING IMPACT national est encore une fois porté aux nues avec un ATARI WORLD BEATER et surtout un 9/10, score assez rare chez ATARI WORLD. Qu'attendent donc les possesseurs de FALCON pour se ruer dessus en masse ? Pour une fois qu'un jeu génial fait l'unanimité...

Terminons avec les DP où une série de superbes jeux retient l'attention du chroniqueur : BILLIANT BOFFIN BROTHER, NIBE et HECTOR sont tous trois frappée du sceau BUY ME ! (quelle est la différence avec "l'ATARI WORLD BEATER" ?). En plus ils tournent sur toute la gamme...

ST COMPUTER



n°12
Décembre 1995

Contrairement à Andrew WRIGHT, Harald EGEL a un édito en demi–teinte. Selon lui la formule "POWER WITHOUT PRICE" n'appartient plus aux machines du monde ATARI. Il se base sur le MEDUSA et l'EAGLE pour argumenter son propos. N'est-il donc pas au courant des annonces de MEDUSA SYSTEM pour l'HADES ou de C-LAB pour les FALCON-X et AUDIO ? Son raisonnement part du fait qu'il est impossible de fabriquer une machine à faible coût en petite quantité. C'est vrai, mais il n'est pas pour autant limitable aux 20 000,00 F du MEDUSA ou aux 15 000,00 F de l'EAGLE. Un HADES, sil ne sera pas la machine la moins chère du marché, n'en est pas pour autant dépourvu d'intérêt économique, quant au C-LAB : qui peut se targuer à l'heure actuelle d'avoir une machine de ce prix permettant l'enregistrement de 16 pistes

audio qualité CD avec toute la pléthore de périphériques qui vont avec ? Encore personne !

Et puis il y a aussi le prix des logiciels. Un CALAMUS SL reste au moins quatre fois moins cher qu'un X-PRESS qui lui est pourtant largement inférieur.

Il faut tout prendre en compte, et dans bien des domaines on se rendra compte que la solution ATARI garde le "POWER WITHOUT PRICE", même si les concurrents proposent des machines à des prix très attractifs.

Dans les tests on remarquera celui, étonnant, de BibelST qui vous propose d'intégrer la Bible dans votre ATARI. Vous pouvez même y faire des statistiques de lecture. Idéal pour contrôler vos fluctuations de dévotions. A recommander donc à tous les croyants pratiquant avec ferveur.

Plus classique : KANDINSKY 2. Depuis un petit moment, ST COMPUTER teste les DP qui en valent le coup au même niveau que les programmes commerciaux. C'est une très bonne chose, notamment en ce qui concerne KANDINSKY 2, qui pourrait être un logiciel du commerce dépassant alors bien de ses homologues. Vous en doutez ? ST COMPUTER non en lui attribuant 5 souris et pas un point négatif. Ruez-vous donc alors sur la disquette qui doit se trouver très certainement chez DISKIMAGE.

TEXEL est lui un programme du commerce qui bouche un gouffre dans nos logithèques, à savoir un tableur vectoriel. Ca à l'air vraiment très très bien et on peut se réjouir car APPLICATION SYSTEM PARIS compte l'importer dans notre beau pays très prochainement. APP oblige, il fonctionne aussi sous MAGIC et MAGIMAC. Pour 149 DM (env. 520,00 F), vous avez droit à un logiciel récoltant 4 souris et n'ayant pour seuls point noirs le peu de fichiers d'import/export et le manque de fonction de dessin. A part cela vous aurez un grand nombre de fonctions de calcul, une aide en ligne, une interface sous GEM très réussie, une utilisation et impression sous SpeedoGDOS...

Dans le cahier FALCON SCENE, dédié aux démos, on trouve des captures d'écran de ce qui semble être un superbe jeu FALCON intitulé INCUBATOR : shoot them'up et dongeon à la DOOM avec carte superposée façon ALIEN VERSUS PREDATOR. Autre jeu, déjà évoqué dans le compte rendu du dernier ProTOS : PAINIUM avec une capture du premier niveau. Ca a tout l'air d'un RAIDEN aux graphismes fort réussis ma foi.

Puisque nous parlons de jeu, je terminerai avec le test de ??? Non KILLING IMPACT, c'était le mois dernier, là c'est CONFUSION qui s'offre un carton au box office avec 8/10. Vu l'accueil réservé par Marc et jean Jacques à celui-ci, j'en déduis que la culture des critiques allemands et français est parfois bien différente.

ATARI ST NIEUWS

n°82

Janvier 1996



ATARI ST NIEUWS débute par un compte rendu sélectif du ProTOS. ACN retient de ce dernier NEON 3D, NEW AES, MAC STOUT (port MIDI sur MAGIC MAC), MAGIC MAC, ARABESQUE 2, Dr NO, HDP STACK (compresseur de donnée pour disque dur façon EDC), le ZIP, les modules ADEQUATE, l'HADES, le MEDUSA T60 et ses 100 MIPS, VOXX, le nouveau rack 19pce de LIGHTHOUSE, les PANTHER d'MW ELECTRONIC, les produits C-LAB et AUDIO TRACKER. Une sélection qui nous révèle encore un produit que nous n'avions pas vu : VOXX édité maintenant par FALKE COMPUTER (ATARI INSIDE).

La place maximale est accordée au MEDUSA T60 avec une fiche technique complète.

La suite du magazine est en très grande partie réservée par des tests ou pratique de DP comme VERO IMAGE (logiciel de dessin), ST GUIDE, STIB'96, GOHSTLINK, IDEALIST 3.6. On y trouve également un dossier sur le CD PHOTO et l'ATARI ainsi qu'un test de PARTICELL qui lui est un logiciel du commerce destiné aux musiciens. Ce dernier permet d'analyser et de travailler l'harmonie. Pour rester dans la musique, il y a également un test de SCORE PERFECT 3 Midi Lite dont François AUBOUX vous a déjà dit le plus grand bien de la version "non MIDI LITE", il y a peu.

Passons aux jeux avec SHEER AGONY qui s'en tire avec une moyenne de 7/10.

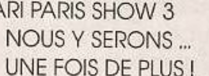
ST ECHOS

n°6

Novembre Décembre 1995



La première chose qui surprend est la couverture titrant : ATARI PARIS SHOW 3



NOUS Y SERONS ...
UNE FOIS DE PLUS !

ST&Co anticipent t'ils un prochain salon ATARI, oû y-a-t'il un problème de bouclage à l'heure où les deux salons étaient annoncés ? A moins que la rédaction n'ait pu résister à l'effet feuilleton de cette troisième annonce ? Après lecture de l'édito, il semble que ce soit cette option qui soit "retenable" puisque Arnaud MATHE explique qu'au lieu des deux salons annoncés, tout le monde s'est entendu sur le FORUM DES APPLICATIONS ATARI.

L'incontournable Phillipe DELPEX nous dévoile les résultats du sondage RSC/ST&Co portant sur 102 réponses sur 280 adhérents.

Parmi le matériel utilisé, on notera que 50% des sondés possèdent un FALCON dont presque un cinquième avec 14 mégas de RAM. Pour l'écran, c'est le RVB ou la télé qui prédomine (52.9%) ce qui est sommes toutes normal, puisque cela regroupe les possesseurs de ST et de FALCON. Enfin sachant que 55 personnes possèdent un VGA ou un MULTISYNCH et que 9 travaillent sur TT et 51 sur FALCON, j'en déduis que seulement 5 sondés ont la combinaison FALCON + RVB ce qui devrait faire comprendre aux programmeurs de jeux FALCON que le "RVB uniquement" est un mauvais choix (comme DINO DUDES par exemple).

Le résultat de la question "comptez-vous vous réabonner ?" est 100% de OUI ou de NON, ce qui me fait dire également que le score ne devait peut-être pas être très brillant pour ST&Co sinon le fanzine aurait été fier de l'annoncer. Ce qui serait tout de même dommage vu la grande qualité de cette publication.

Parmi les tests, il y a celui de NVDI MAC, PLATONIX et du superbe SHEER AGONY. Si le second est apprécié, le troisième est encensé et on apprend qu'une version ST est prévue. Reste à voir si les graphismes tiendront le passage du TRUE COLOR au 16 (32 ?) couleurs. On trouve également ceux des trois CD ROM : 3000 MODULES,

CRAWLY CRYPT 2 et GAMMA.

Mais le point fort de ST&Co c'est aussi la partie didacticielle avec les sujets suivants : LES DISQUES DURS, QUEL SYNTHETISEUR CHOISIR ?, QUEL ATARI CHOISIR ?, RUFUS PAR LA PRATIQUE, ASTUCES JAGUAR et ENFIN DU GFA.

Arrêtons-nous un peu sur "QUEL ATARI CHOISIR ?" avec une proposition sur la PAO qui me laisse pantois. En effet Christophe CORDONNIER propose le MEGA STE. Si ce choix peut être impeccable pour de la PAO monochrome (CALAMUS 1.09 ou P.P.M.), il est absolument inutilisable dès que l'on s'attaque à la quadri. CALAMUS SL est un petit joyau, mais qui malheureusement rame déjà avec un FALCON, alors avec un MEGA STE... Dans ce cas, la meilleure machine abordable reste le TT. Evidemment si vous rajoutez une AFTERBURNER à votre FALCON, votre TT deviendra vite dépassé, mais nous parlons "machine d'origine".

Pour parler du must ATARI, Jean Pierre GUERIN nous gratifie d'un très bel article sur le MEDUSA et le suivi de ses clients par Fredi ASCHWANDEN. Précisons tout de même que cet article a été écrit au printemps 95. Depuis le MEDUSA a encore évolué (les cartes PCI MACH 64 sont opérationnelles entre autres) et l'HADES est programmé. J'ai d'ailleurs eu la chance d'avoir entre les mains cet article imprimé par J.P. GUERIN sur une STYLUS COLOR sous DA'S LAYOUT avec une trame stochastique et je dois dire que le rendu était superbe.

FALK'MAG

n°2
Automne 95
FALCON uniquement

Contrairement à DREAMMACHINES, FALK MAG est à décompacter. On a ainsi droit au magazine plus à trois dp cadeaux en prime : HELENE, programme d'intelligence artificielle avec qui vous pourrez discuter, un faux et un vrai émulateur MS DOS, mais passons au magazine.

La page d'intro est superbe, tant sur le point de vue musical (enfin une véritable musique et non de la séquence inexpressive !!!) et une très belle image représentant un hobbit (?) dans les bois. En haut six icônes pour choisir ses sujets de prédilection : édito/ours, programmation, musique, jeux, divers ainsi que la sortie.

L'édito montre la couleur, puisque les images de fond de chaque chapitre ne sont ni plus ni moins que des toiles de Paul KLEE (rien que cela). Il y a même un article sur ce dernier. Ceci-dit si vous êtes un graphiste de qualité vous pouvez postuler, mais attention cela sera dur de passer après Paul KLEE. Côté musique idem, la rédaction recherche également un musicien pour diversifier son environnement sonore.

Côté news, KALK'MAG a l'air très bien informé. On y apprend même que MAGIC FALCOn devrait être beaucoup plus évolué que MAGIC MAC avec des fonctions audio et DSP spécifiques.

Ne connaissant rien à la programmation, je ne peux rien dire sur ce chapitre si ce n'est qu'il contient un article sur le C, un sur le 68 030 et un sur les lignes.

Par contre côté musique, on trouve un article permettant de faire du son 3D avec trois enceintes. Le système est tout bête, vous branchez vos deux enceintes classiques normalement et la troisième aux deux bornes PLUS des sorties de votre ampli. D'après l'auteur, c'est géant. Tout de même, je me demande si c'est très bon pour cette troisième enceinte et pour l'ampli.

Le reste du chapitre est consacré à des chroniques musicales branchées techno.

Sur les jeux, il y a une bonne analyse de la situation du marché des consoles PSX/JAGUAR/SATURN par ADELANTE. Cet article date tout de même d'avant la sortie du lecteur CD et depuis le prix de la JAG a considérablement baissé (99$ aux USA) et de très beaux jeux viennent de sortir comme Marc vous le mentionne dans le cahier JAGUAR. Pour le FALCON, TAN NOZ vous recommande chaudement BLACK HOLE, DES LASERS ET DES HOMMES II, GRAVON et NETHACK. Quant à Frédéric SCHMIDT, il nous teste PINBALL DREAM en nous narrant sa mésaventure avec FRONTIER SOFTWARE, ce qui ne l'empêche pas d'aimer ce flipper à sa juste valeur.

Pour terminer un compte rendu un peu douteux de la GIGAFUN. Un peu douteux parce que l'auteur relate le vol d'un AMIGA 1200 par un amigaïste et finit par se poser la question s'il faut encore inviter des amigaïstes à une coding party vu qu'ils volent le matériel. Les articles suivants sur le BORDELIK MEETING 4 et SPECCI viennent d'ailleurs à point pour effacer cette petite erreur de parcours.

Au final FALK'MAG est un très beau disk mag, avec un rédactionnel cohérent, bien que manquant d'épaisseur parfois, avec un petit regret : on aimerait pouvoir imprimer les articles car la typo blanche est parfois difficile à lire sur les fonds colorés (très beaux au demeurant).

DREAMMACHINES

n°5
25/11/95

FALCON uniquement (utiliser sans METADOS)



Voilà un diskmag assez joli qui n'a que le défaut d'être en allemand. C'est normal puisqu'il vient de là-bas. Une intro assez sympa nous amène à un carnet de note où vous pouvez faire défiler les 155 pages (demi page devrait-on dire car l'interface en prend une bonne partie) pour en lire le contenu. Le déplacement dans celles-ci se fait page après page ou accès direct à un endroit donné. Pour cela, vous avez bien évidemment un sommaire avec le numéro des pages indiqué à côté de chaque sujet. Une musique, interruptible, accompagne votre lecture.

Mais voyons donc le sommaire.

On y trouve le baromètre des jeux JAGUAR (premier ALIEN) et FALCON (premier TOWER 2), le test de la FALCON-FX, des trucs et astuces pour FALCON (STARDUST, ULTIMATE ARENA, ASTEROID), et JAGUAR (RAYMAN), une hilarante parodie d'un scénario de STAR TRECK intitulée BILL GATES AGAINST THE BORGS ! (à lire à tous prix), un concours pour gagner une JAGUAR et divers jeux (FALCON et JAGUAR), pas mal de news FALCON et JAGUAR, des tests de logiciels (DIGITAPE LIGHT, CD GAMMA, CD TRANSMISSION) et de jeux DP ou non avec captures d'écran en niveau de gris (ASTEROIDIA 78%, DOUBLE BOBBLE 80%, FRANTICK 83%, KLOMANAGER 00%, MOONSPEEDER 69%, PACTHEM 70%, SQUARE OFF 83%, FLIP OUT 52%, RAYMAN 90%, SUPER BURN OUT 63%, ULTRA VORTEK 80%), des présentations de démos, des petites annonces gratuites, un courrier des lecteurs et deux reportages sur l'ECTS et la FRIED BITS 4.

Après cet énoncé, un peu long je vous l'accorde, vous aurez compris que DREAMMACHINES est essentiellement

dédié au jeu et aux démos. Si vous vous passionnez pour ces deux domaines, n'hésitez pas à l'acquérir, vous y trouverez certainement des tas d'infos intéressantes.

Un AEO joliment présenté en quelques sortes...

SIENERA MULTIMEDIA MAILBOX

n°7

CD ROM pour FALCON 4 mégas mini, ST et clones.



Le SIENERA MULTIMEDIA MAILBOX est un magazine multimédia sur CD ROM et est, il faut bien le dire, un évènement pour le monde ATARI. Sur plus de 600 mégas sont regroupés 3 000 fichiers qu'ils soient textes, images, animations, présentations, sons, musiques, DP,... Il est donc quasiment impossible de tout essayer. Malgré tout, je m'y suis balladé un bon moment et je dois dire que c'est le coup de foudre. On a affaire de toutes évidences au support médiatique de demain même si l'ensemble est un peu "paumant" au début.

Le décor est une télévision ATARI avec un écran vide, des panneaux "cache bouton" sur le côté et des menus GEM. Celui nommé INFO regroupe l'éditorial, plutôt apparenté à l'ours, une liste des programmes externes livrés sur le CD ROM (appelés à partir de la "télé" pour lire, voir et écouter tous les fichiers sur le CD), et un bref explicatif de l'interface. On trouve ensuite un menu VIDEOTEXT faisant apparaître de brèves infos en ouvrant les panneaux "cache boutons" sur le côté. Quant aux menus ANIMATION, MUSIC, TEXT et PICTURE, ils permettent de visualiser les sujets précités. Notons que les textes sont imprimables.

L'avant dernier menu recèle tous les programmes annexes comme LHARC, STZIP, les visualiseurs JPEG, FLC, AVI, les modules OVERLAY et des documents hypertextes. On y trouve aussi bien des documents hypertextes sur STARTREK, des problèmes mathématiques, un extrait d'E.T....

Tout marche à merveille et c'est particulièrement grisant. Le seul défaut que l'on pourrait trouver est un manque de sens journalistique. Le tout donne plus l'impression d'un DISK JOCKEY brillant rassemblant des textes, données audio et graphiques n'ayant aucun rapport entre eux, que l'oeuvre d'un rédacteur en chef dirigeant une équipe. En ayant plus de rigueur quant au choix du contenu et une véritable politique éditoriale, Uwe SIEBERS, l'auteur, casserait la baraque.

Et puis avec un tel titre, on se prend à rêver à une possibilité de connexion modem transparente avec un serveur spécifique (pour les toutes dernières infos par exemple.

Inutile d'en rajouter : SIENERA MULTIMEDIA MAILBOX est un magazine totalement réjouissant, qui ne demande que très peu pour devenir carrément génial. Mais Uwe SIEBERS ne demande que cela : vos conseils pour ce peu de choses.

Godefroy de MAUPEOU

ATARI INSIDE
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN Rührsbrook 10
24226 HEIKENDORF – ALLEMAGNE
abonnement : 55 DM (bimestriel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011 2000 CA HARLEM – HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès 30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

ST COMPUTER
MAXON COMPUTER Postfach 59 69, D-65734 ESCHBORN – ALLEMAGNE
abonnement : 130 DM (mensuel)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT Via San DOnato 49 10144 TORINO – ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST FORMAT
FUTURE PUBLISHING Somerton, Sommerset TA11 6TB – ROYAUME UNI
abonnement : 59.88 £ (mensuel)

ST ECHOS
St&Co 8, rue Froidevaux 75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

FALCONNEXION
202, BD GUSTAVE FLAUBERT 63000 CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

PFM
Jérémy PONS 12, les Hauts de Bois Grand 81990 PUYGOUZON
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

CONTACT'ST
CONTAC'ST 7, rue Félix Gaffiot 25000 BESANCON
abonnement : 100,00 F (bimestriel ?)

NO NAME FANZINE
Klaus FRKA 203, rue Jean Jaurès 93000 BOBIGNY
abonnement : ?

JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN – ALLEMAGNE
aabonnement : ? (bimestriel)

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR. h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27, D-49618 LONINGEN – ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH, Alte Poststr.9, 88662 UBERLINGEN – ALLEMAGNE
Postcardaware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN, Golio Jr, La Jardière, 35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox, Uwe SIEBERS, Bockhoretser Dorfstr, 39a, 28876 OYTEN – ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

ATARI

Bureautique

✓ RSC français Idealist 3.70
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
J.Michel Coinus a réalisé cette traduction en français du fichier ressource d'Idealist 3.70.
/BUREAU/TTEXTE/IDEA370F.TOS

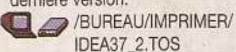
▼▼▼▼▼

✓ RSC français Ideatools 3.70
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
J.Michel Coinus a réalisé cette traduction en français de certaines utilités d'Idealist 3.70.
/BUREAU/TTEXTE/IDEA372F.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Idealist (1) 3.7
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo
Voici, dans sa toute dernière version, LE programme d'impression de textes ASCII. Tout est configurable et la plus part des imprimantes sont supportées. Vous disposez d'une prévisualisation (avec loupe !) et il est possible d'imprimer en plusieurs colonnes. Tout ceci se configure avec une interface graphique superbe !
En résumé, il vous le faut ABSOLUMENT !
Cette archive constitue la première partie du programme.
/BUREAU/IMPRIMER/IDEA37_1.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Idealist (2) 3.7

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo
Deuxième partie d'Idealist, LE programme d'impression de textes ASCII dans sa toute dernière version.
/BUREAU/IMPRIMER/IDEA37_2.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Idealist HYP 3.7
STF/STE/TT/Falcon
Aide en ligne pour Idealist 3.7, en hypertexte au format ST-Guide.
/BUREAU/IMPRIMER/IDEHYP37.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Ideatool 3.7
STF/STE/TT/Falcon
Cette archive rassemble les utilitaires complémentaires à Idealist 3.7.
/BUREAU/IMPRIMER/IDETOL37.TOS

Réf. : ST1617

✓ Graph 1.2
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Nouvelle version de ce très bon grapheurde réalisation française. Avec une interface très soignée et compatible avec les environnements multitâches, il présente un bon éventail des fonctions de graphe et utilise SpeedoGdos. Nouveau : lien auto entre données et graphe.
Programme en anglais et français.
/BUREAU/TABLEURS/GRAPH_12.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Abacus
STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x400)
Voici la version de démo du nouveau tableur édité par Maxon. Ce n'est pas un monstre de puissance, mais l'interface est agréable et entièrement sous GEM.
Démo et doc en allemand.
/BUREAU/TABLEURS/ABACUS.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Config SL 2.2
STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x400)
Nouvelle version de l'utilitaire qui vous permet de lancer Calamus SL en fonction d'un fichier de config donné. Donc, suivant ce que vous voulez faire, vous lancerez un Calamus truffé de modules ou bien complètement allégé. Il peut aussi mémoriser un document au démarrage. Config SL est, en quelque sorte, un "X-Boot" dédié à Calamus SL... Nouvelles fonctions : catalogue de fontes, archivage document...
Programme et doc en français.
/BUREAU/PAO/CONFSL22.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Calamus Table Generator 1.20F
STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x400)
Calamus Table Generator vous permettra de réaliser des tableaux qui pourront ensuite être importés dans Calamus (au format CVG). Très simple à manipuler, d'autant plus que c'est une version française...
Shareware (prix non fixé...)
/BUREAU/PAO/CTG120F.TOS

Réf. : ST1618

✓ RSC français Blinex 1.6
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
J.Michel Coinus a réalisé cette traduction en français du fichier ressource de Blinex 1.6.
/BUREAU/TTEXTE/BLINE16F.TOS

▼▼▼▼▼

✓ LIB RTF 3.02
STF/STE/TT/Falcon/MM
Voila un utilitaire qu'il est toujours bien ! Il convertit les fichiers LIB des Rédacteurs 3 et 4 en textes au format RTF. Récupérés sous Word, le résultat est plus que correct. Les styles sont faux, mais ils sont repris et il suffit de les corriger. Il permet aussi la conversion entre plusieurs RTF, et même vers l'ASCII. Interface soignée.
Programme et doc en français.
/BUREAU/TTEXTE/LIBRTF32.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Aide OCR 1.4
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Aide en ligne réalisée sous Diderot (et en français) pour OCR 1.4.
/BUREAU/TTEXTE/OCR14AID.TOS

▼▼▼▼▼

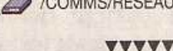
✓ UDO Manuel 4E
STF/STE/TT/Falcon
Voici, au format UDO, les fichiers du manuel d'UDO. Tout cela est en anglais, cette fois.
/BUREAU/TTEXTE/UDO4EMAN.TOS

▼▼▼▼▼

✓ UDO 4E
STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x400)
UDO est une application TOS pour la conversion de documents texte, mais comme Dirk Hagedorn a réalisé un shell 100% GEM, vous voici en face d'une application GEM pour effectuer des conversions entre différents formats (y compris HTML du Web, ST-Guide et RTF) Dommage qu'il n'y ait pas celui du Rédacteur. Le passer sous RTF avant de l'envoyer sur une autre machine...
Version anglaise.
/BUREAU/TTEXTE/UDO4ETOS.TOS

Réf. : ST1619 

Communication

✓ CAB 1.1
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
CAB est le successeur de HTML Browser du même auteur. CAB n'est pas qu'un browser offline puisqu'il fait partie du kit de connection WWW. Cette version de CAB est plus récente que celle incluse dans WWW 1.16.
Programme et doc en français.

/COMMS/RESEAUX/CAB11.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Swiftel2 1.38
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
C'est la partie émulateur Minitel de Sweetel 2, dans sa toute dernière version. Utile pour ceux qui n'ont pas besoin de l'ensemble de Sweetel pour faire de la composition de pages Vidéotex et veulent simplement une application pour se connecter.
Programme en français.
/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWFTEL.TOS


Réf. : ST1620 

✓ WWW 1.16
STF/STE/TT/Falcon
On parle beaucoup de WWW aujourd'hui : c'est la première fois qu'apparaît un moyen de connexion Internet GEM sur Atari, sans passer par Linux ou MintNet.
WWW rassemble trois parties : le HTML-browser d'Alexander Clauss, STIK (connexion SLIP) et HTML.OVL qui assure le lien entre les



deux précédents. Il marche de mieux en mieux, est régulièrement débuggé et suscite un grand intérêt dans le newsgroup comp.sys.atari.st. Bientôt une connexion PPP ?
Programmes et docs en allemand.
/COMMS/WWW116.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Aide WWW 1.16
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Aide en ligne réalisée sous Diderot (et en français) pour WWW 1.16.
/COMMS/RESEAUX/WWW16AID.TOS

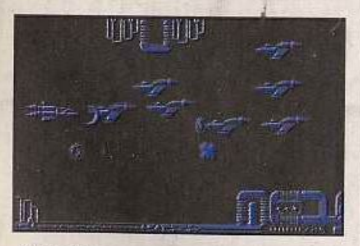
Réf. : ST1621





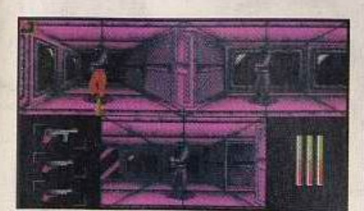
✓ Double Bobble
Falcon (VGA/RGB)
Pourquoi double bulle ? Parce que, dans ce jeu de plateformes en shareware, les bulles interviennent deux fois : une fois quand on les projette sur ses ennemis, et une seconde quand on va absorber la bulle pour ramasser des points et, surtout, pour éviter que l'ennemi mis hors d'état de nuire ne se libère. Tableaux variés, nombreux bonus, graphismes et sons excellents, un très bon jeu réalisé par les auteurs de Tautology II..
Programme et doc en anglais.
/JEUX/ACTION/DUBLBOBL.TOS

▼▼▼▼▼

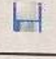


✓ Zodiax
Falcon
Ce n'est pas tout jeune, mais c'est un bon shoot them up dans le style de R-Type. Les graphismes sont soignés, les sons également, le jeu est fluide et les commandes efficaces. En bref, un jeu bien fait.
/JEUX/ACTION/ZODIAX.TOS

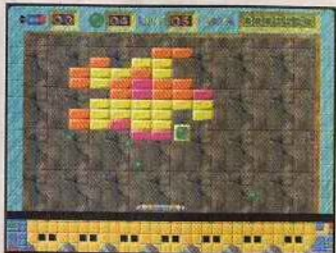
Réf. : ST1624



✓ Fire Force
Falcon (16 colors)
Si vous aimez les jeux du genre Captive ou Dungeon Master, essayeé FireForce. Vous devrez achever trois scénarios au travers d'un certain nombre de missions pour résoudre cette aventure où on tire beaucoup, mais où il faut tout de même chercher où aller.
Cette version enregistrée ne permet que d'explorer trois missions. Lancer le jeu en mode STE basse.
A noter que, d'après l'auteur, le jeu devrait tourner sur d'autres machines.
/JEUX/ACTION/FIRFORCE.TOS

Réf. : ST1625 





✓ Teknoball (1)
Falcon (VGA TC)
Pour Falcon exclusivement, voici un superbe casse-briques en true color. Fluide, maniable, interface agréable jolis sons et jeu passionnant garanti, grâce à tous les bonus ainsi que les scènes "shoot them up" tous les cinq niveaux.
Réalisation française.
Première partie.
/JEUX/ACTION/TEKNBAL1.TOS

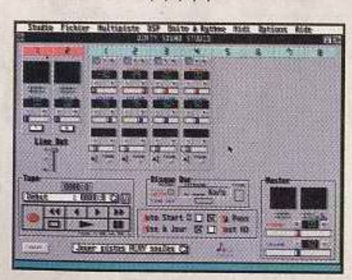
▼▼▼▼▼

✓ Teknoball (2)
Falcon (VGA TC)
Deuxième partie du casse-briques true color.
/JEUX/ACTION/TEKNBAL2.TOS

Réf. : ST1626

✓ Falk'Magazine 1
Falcon 4 Mo (RGB)
Premier numéro d'un magazine essentiellement consacré au Falcon. Si le numéro suivant supporte le VGA aussi, celui-ci ne tourne que sur RGB. Différents articles sur différents sujets, Atari, programmation, musique, consoles de jeux...
Réalisation française.
/DEMOS/CANARD/FALKMAG1.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Dirty Sound Studio 1.10
Falcon 4 Mo (VGA)
Dirty Sound Studio est un excellent programme de direct-to-disk 8 pistes (avec enregistrement de 2 pistes à la fois). Assez simple à utiliser, il est très performant. Beaucoup de fonctions prévues ne sont pas encore implémentées, mais on peut copier et merger les pistes, et se servir du studio comme table de mixage. C'est déjà un must !
Programme et doc en français.
/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/DIRTS110.TOS

Réf. : ST1622

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

✓ Falk'Magazine 2
Falcon (VGA/RGB)
Deuxièmer numéro d'un magazine essentiellement consacré au Falcon. Ce numéro tourne aussi bien sur VGA que sur RGB. Différents articles sur différents sujets, Atari, programmation, musique, consoles de jeux...
Réalisation française.
/DEMOS/CANARD/FALKMAG2.TOS

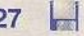
Réf. : ST1623

Graphisme

✓ EB Model (a) 2.56
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)
EB Editeur POV est un modeleur pour POV très bien réalisé. Il fonctionne sur tout Atari 1 Mo à partir de 640x400, importe des objets 3D2 ou d'Inshape, et dispose d'outils impressionnants pour créer ou assembler des scènes qui seront sauvées sous forme de scripts POV. Belle interface compatible GEM, palette d'icônes très accessible, les dialogues peuvent être réduits à la simple barre de déplacement.
Réalisation française. En deux archives. Décompacté au total : 3000 Ko
/GRAPH/DESSIN/POV/EBMD256A.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Pixart Démo 3.21
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (Ttes Rés.)
Démo de Pixart 3. Look 3D, déformation de blocs, y compris en projection sur grilles éditables, palette de fonctions, utilisation de GDOS et Speedo, images du monochrome au true color, en bref un bon programme de dessin.
Logiciel en allemand.
/GRAPH/DESSIN/PIX321D.TOS

Réf. : ST1627 

✓ EB Model (b) 2.56
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)
EB Editeur POV est un modeleur pour POV très bien réalisé. Il fonctionne sur tout Atari 1 Mo à partir de 640x400, importe des objets 3D2 ou d'Inshape, et dispose d'outils impressionnants pour créer ou assembler des scènes qui seront sauvées sous forme de scripts POV. Belle interface compatible GEM, palette d'icônes très accessible, les dialogues peuvent être réduits à la simple barre de déplacement.
Réalisation française. En deux archives. Décompacté au total : 3000 Ko
/GRAPH/DESSIN/POV/EBMD256B.TOS

▼▼▼▼▼

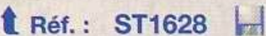
Bon de commande

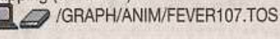
Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes (=1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

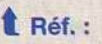
Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
STMAG N°103							Frais de port	15 F
							Total	

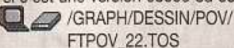
Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

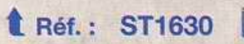
✓ **Pixart 3 Guide**
STF/STE/TT/Falcon
Aide pour Pixart 3 au format ST-Guide.
/BUREAU/TTEXTE/PIX3_HYP.TOS

 Réf. : ST1628 

✓ **MPEG Fever 1.07**
STE/TT/Falcon 1 Mo
Cette application, de réalisation française, tourne sur toutes machines et le programme est en déclinaison 68000, 68030 et 68030 + 82. Mais elle prendra tout son intérêt sur Falcon. L'objet du logiciel est de créer des fichiers MPEG et, bien évidemment, de les modifier. Un utilitaire joint permet de voir le contenu et le type des images et de faire du clipping (extraction).
 /GRAPH/ANIM/FEVER107.TOS

 Réf. : ST1629 

✓ **Faster Than POV 2.2**
STE/TT/Falcon
Les amateurs apprécieront ce POV (2.2) recompilé avec quelques astuces pour accélérer les calculs, mais non officiel. Par contre, l'auteur est étonnament silencieux sur le fait que son TTP utilise ou non un coprocesseur, si c'est une version 68000 ou 68030...
 /GRAPH/DESSIN/POV/
FTPOV_22.TOS

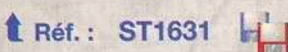
 Réf. : ST1630

Jeux

✓ **Towers (A) 1.5**
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (Coul)
Voici la toute dernière version de Towers, un grand jeu d'aventure inspiré de Dungeon Master. C'est beau, très bien réalisé, passionnant, c'est à ne pas manquer.
Compatible toutes machines 1 Mo mini, jouable avec avec un disque dur ou un, ou deux lecteurs, il peut se jouer seul ou à deux (sur toutes machines maintenant), par Null Modem, Midi et par téléphone (modem). Shareware non limité.
Il est réparti en deux archives, TOWE14D1.TOS et TOWE14D2.TOS, correspondant aux deux disquettes.
Programme en anglais.
/JEUX/AVENTURE/TOWE15D1.TOS

▼▼▼▼▼

✓ **Towers (B) 1.5**
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (Coul)
Deuxième disquette de TOWERS 1.5, le Dungeon Master du domaine public...
La version 1.5 permetde jouer à deux par liaison téléphonique (modem)sur toutes machines et le shareware n'est plus limité.
Pour le reste, voir descriptif de TOWE15D1.TOS.
Programme en anglais.
/JEUX/AVENTURE/TOWE15D2.TOS

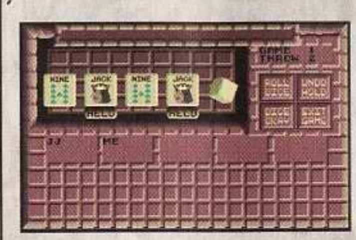
 Réf. : ST1631 

✓ **Jaguar Mag 10-95**
STF/STE/TT/Falcon
Ce magazine informatique est entièrement consacré à la Jaguar. Le numéro 10, de décembre 1995, contient beaucoup de présentations et de cheat-codes pour différents jeux. On y parle de plus en plus de Burn Out, de Flashback, Pitfall... Mais c'est en allemand (beaucoup de texte en anglais malgré tout).
/UTILS/DIVERS/JMAG1095.TOS

▼▼▼▼▼

✓ **Molécule 3.0**
STF/STE/TT/Falcon (Coul)
Ce petit jeu, prévu pour ST, tourne en fait sur toutes machines. Il consiste à déduire la position d'un nombre d'atomes donné en fonction du comportement des rayons lasers émis à partir de boutons disposés tout autour du champ. C'est une adaptation d'un jeu ancien, mais toujours passionnant, et la réalisation est ici excellente.
Jeu et doc français.
/JEUX/REFLEXIO/MOLECUL3.TOS

▼▼▼▼▼



✓ **Poker Dice 2**
STE/Falcon (Coul)
Cette version de Poker Dice n'a pas changé, si ce n'est qu'elle est patchée afin d'être compatible Falcon. En effet Poker Dice a été programmé en STOS.
/JEUX/REFLEXIO/POKDICE2.TOS

Réf. : ST1632 

Utilitaires

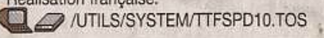
✓ **Enhance Extend.Sys 1.0**
STF/STE/TT/Falcon
Cet utilitaire en freeware permet de donner un nom moins barbare à vos polices bitstream. Il édite le fichier Extend.Sys et ajoute le nom complet des polices en commentaire.
Programme et doc en français.
/UTILS/SYSTEM/EEXTAND.TOS

▼▼▼▼▼

✓ **RSC français GDOS Check 2.06**
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
J.Michel Coinus a réalisé cette traduction en français du fichier ressource de GDOS Check 2.06.
/UTILS/SYSTEM/GDCK206F.TOS

▼▼▼▼▼



✓ **TTF-SPD Organizer 1.0**
STF/STE/TT/Falcon/MM
Il fallait y penser : tous les sélecteurs de configuration au démarrage ne s'occupent pas des polices. Et les accessoires Speedo ne sont pas toujours pratiques : on ne voit à la fois que les fontes actives ou inactives. Cet organizer vous donnera la liste de toutes les fontes et renommera celles qui doivent être désactivées (une .SPD deviendra .SPX). Tout simple, mais efficace.
Réalisation française.
 /UTILS/SYSTEM/TTFSPD10.TOS

▼▼▼▼▼

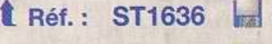
✓ **Two In One 1.51**
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Dernière version de ce shell qui permet de gérer les principaux archiveurs (LZH, ARC, ZOO, ZIP, ARJ) et les divers programmes qui leurs sont associés (MAKE_SFX, UUENCODE, UUDECODE, ZIP2TOS).
Interface très pratique ressemblant à celle de Kobold ou STZIP. Beaucoup de nouvelles fonctions : reconnaissance archives Unix, choix d'extensions, aide au paramétrage, etc. Two in One devient très complet ! La fenêtre peut maintenant être modifiée en taille.
Logiciel et aide ST-Guide en allemand.
/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/
TWOIN151.TOS

▼▼▼▼▼

✓ **RSC français Two in One 1.51**
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
J.Michel Coinus a réalisé cette traduction en français du fichier ressource de Two in One 1.51 et de quelques autres fichiers..
/UTILS/COMPACT/TWOI151F.TOS

▼▼▼▼▼

✓ **ZControl 0.23**
STF/STE/TT/Falcon
ZControl est un panneau de contrôle alternatif. Il permet notamment d'ouvrir plusieurs CPX en même temps. Assez bien réalisée même si cette version est encore instable. L'auteur signale d'ailleurs que son accessoire n'est pas terminé.
La principale modification de cette version 0.21 offre le choix du langage dans le CPX. Donc, CPX, doc et aide en ligne en allemand et anglais.
/UTILS/SYSTEM/ZCTRL023.TOS

 Réf. : ST1636

✓ **Marsupilami 1.25**
STF/STE/TT/Falcon/MM
Ce n'est pas d'une grande utilité, mais c'est marrant pour agrémenter un bureau. Ouvre une icône de marsupilami qui va suivre tous les mouvements de votre souris. Un clic sur la bestiole, et elle pousse son cri célèbre. Fonctionne en ACC ou APP (pour les systèmes multitâches). Toutes machines, y compris MagiCMac.
/UTILS/DIVERS/MARSU.TOS

▼▼▼▼▼

✓ **To Do 1.10**
STF/STE/TT/Falcon (Coul)
Un petit pense-bête bien conçu et bien joli. Dans la fenêtre de gauche, les événements peuvent appeler une boîte de commentaires, mais aussi entraîner des éléments (avec défi-

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

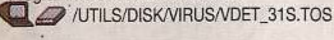
Pays

Ci-joint mon règlement par :
❑ Chèque ❑ Mandat
à l'ordre de :
DISKIMAGE
135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris
❑ Carte Bleue
N° Carte :
Date expiration :
Signature obligatoire :

nition de priorités) dans la fenêtre de droite. En allemand, mais simple à utiliser.
/UTILS/DIVERS/TO_DO110.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Virendetektor 3.1S
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Un des meilleurs détecteurs de virus du shareware. Constamment remis à jour, il serre de près l'actualité. Il travaille bien évidemment sur les boot secteurs des disquettes, mais également sur les link virus, il peut sauver et restaurer une un boot secteur de disque dur, il est compatible Multitos, disques IDE...
Livré avec VD-Quick, ce petit programme qui peut notamment être appelé par Two in One à chaque décompactage.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/DISK/VIRUS/VDET_31S.TOS





✓ Gemar 3.00
STF/STE/TT/Falcon
Gemar est un programme qui vous permet de gérer vos sauvegardes sur des streamers (bandes magnétiques). C'est le seul de sa catégorie et, si un concurrent devait naître, il aurait des difficultés à détrôner ce monstre. Gemar gère en effet la majorité des streamers du marché, du moment qu'ils fonctionnent en SCSI. L'interface est magnifique : elle utilise les "Magic Dyal's" et un CPX permet de configurer l'allure de l'interface. Si vous avez à votre disposition un streamer, essayez Gemar !
Programme et doc en anglais.
/UTILS/DISK/HARDDISK/GEMAR300.TOS

 **Réf. : ST1638** 

✓ Atari Explorer Online 0409
STF/STE/TT/Falcon
Dernier numéro d'Atari Explorer Online, journal entièrement consacré à l'univers Atari et en anglais. Les articles traitent de tous les sujets : la Jaguar, les conférences publiques sur Genie (un réseau américain), actualités sur les domaines publics d'internet et de Compuserve.
/UTILS/DIVERS/AEO_0409.TOS


▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1150
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1150.TOS

▼▼▼▼▼

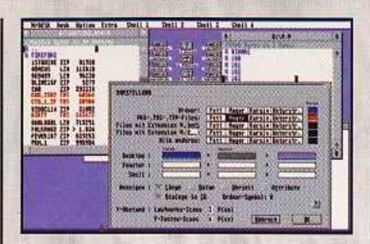
✓ ST Report 1151
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1151.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1201
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1201.TOS

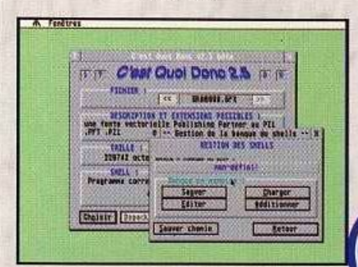
 **Réf. : ST1633** 

✓ M>Desk 1.32
STE/TT/Falcon (>=640x400)



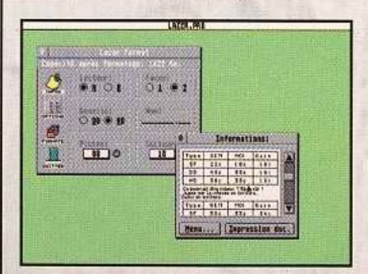
Nouvelle version de M>Desk, un bureau alternatif plutôt orienté vers la gestion de fichiers, puisque tout passe par un couple de fenêtres (plus celles des quatre menus shell). Mais les shells permettront d'installer des applications appelables depuis les menus, et de nombreuses fonctions viennent encore compléter cette belle réalisation faite par l'auteur de GrepIt.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/SYSTEM/MDESK132.TOS

▼▼▼▼▼



✓ C'est quoi donc 2.5B
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Voilà un petit utilitaire dont on ne se passera plus. Destiné à identifier les fichiers par leur en-tête (plus de 160 types reconnus actuellement), il permet d'ajouter les banques de l'utilisateurs et d'appeler diverses applications pour voir ou éditer.
Programme et doc en français.
/UTILS/FICHIERS/CQD_25B.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Lazer 1.5
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Lazer permet de formater des disquettes de façon spéciale (on disait "twisted" dans le temps), c'est-à-dire que le premier secteur d'une piste sera juste en face du dernier secteur de la piste précédente, d'où un gain de temps en écriture comme en lecture.
Très belle interface bien documentée, autres options (formatage en tâche de fond, compatibilité MSDOS...), en plus c'est en français...
Un bien joli shareware.
/UTILS/DISK/FORMAT/LAZER_15.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Pre_back 1.0
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Cet utilitaire sert à préparer les backups de disque dur. Il permet de supprimer les fichiers dont on fixe les extensions, de copier, déplacer, etc. Le but de l'auteir est de compenser quelques faiblesses de Diamond Back II.
Réalisation française en postcardware..
/UTILS/FICHIERS/PREBACK.TOS

Réf. : ST1634 

✓ First Guide 10/01/96
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Toute dernière version de First Guide (système d'aide hypertexte). Gère le texte, les graphismes (IMG et autres, JPEG et MPEG), les sons (SAM, AVR...) utilise un index et possède des fonctions de sauvegarde.
Cette version apporte notamment la gestion de l'audio pour le MPEG (plutôt sur Falcon, avec l'utilisation du DSP).
Shareware allemand.
/UTILS/DIVERS/1STG0196.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Aide Diderot 1.14
STF/STE/TT/Falcon/MM
Voici une doc en ASCII pour Diderot, réalisée par son auteur, donc en français. Fonctionnement de l'aide en ligne, mais aussi syntaxe du fichier source, gestion des polices...
/UTILS/DIVERS/DIDOC114.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Mupfel Tools 08
STF/STE/TT/Falcon
Voici la dernière release des outils de type unix pour le shell de Gemini : Mupfel. Vous pourrez, avec les *.TTP fournis, utiliser toute la puissance d'un shell de commande. L'ensemble de ces programmes est livré avec une documentation.
Si vous aimez les shells, il vous faut Gemini et ces outils dédiés à Mupfel.
Shareware allemand. Décompacté : 771 Ko.
/UTILS/SHELLS/MUPFTL08.TOS

Réf. : ST1635 